COMPUTER
&
ADVENTURE

Come imparare
a risolvere e creare
un "video-gioco"
intelligente:
l'Adventure

FASCICOLO N. 1

A come Avventura

Avete un computer, intuito, forza, fantasia e pazienza? Allora il mondo del fantastico è vostro!!!

Benvenuti nel magico mondo dell'Avventura, eroi segnati da duri scontri con draghi e forze malvagie, ed anche voi giovani guerrieri in erba, siate i benvenuti in questa straordinaria dimensione!
Sono qui per guidarvi attraverso itinerari sconosciuti, per farvi conoscere esseri umani, inumani e sovrumani, per affilare le vostre armi – volontà, astuzia ed immaginazione – affinché voi possiate farne uso per difendervi dalle trappole e dagli enigmi di chi, come me, costruisce giorno e notte nuove sfide in mondi elettronici che voi trasportate nella RAM del vostro amato Computer.
Innanzitutto vediamo di che sfide si tratta, e che ruolo possono avere nella loro soluzione elementi quali la sorte, la pazienza, l'astuzia e l'intelligenza.
L'Avventura è un gioco nuovo rispetto ai videogiochi per antonomasia, e la diffe-

renza sostanziale e la maggiore partecipazione 'intellettiva' del giocatore, oltre al modo in cui si guida il proprio 'eroe' nel gioco: una serie di istruzioni vicinissime al linguaggio naturale, quindi niente più joystick o cursori.

Ma l'Adventure Game esiste da abbastanza tempo perché si possa parlare di 'generi': 'Text-Only' (solo testo), 'Graphic' (Testo + Grafica), 'Arcade' (animata), 'Menu-Driven' (guidato da menu), e 'Role Playng' (multiprotagonista).

Naturalmente anche all'interno di queste categorie ci sono scissioni, fusioni e mutamenti di stile, per cui si può assistere alla nascita di veri e propri 'ibridi', molti dei quali sono dei veri e propri 'videogiochi'.

Per comodità di cose raggrupperemo TUTTE le Avventure sotto due generi principali: il 'Combat Game' (gioco di combattimento) e il 'Puzzle Game' (gioco rompicapo).

Il primo è quel gioco in cui si passa la maggior parte del tempo a lottare con esseri fantastici o guerrieri medioevali, ed il resto del gioco si riduce ad una semplice raccolta di tesori.

Lo svolgimento del Combat-Game viene accompagnato da una serie di indicazioni sullo stato del protagonista, elencate sotto voci tipo 'stamina' (forza vitale), 'experience' (esperienza), 'strenght' (forza fisica), 'intelligence' (intelligenza), e così via.

Questa serie di attributi va mutando con lo svolgersi del gioco, e soprattutto durante e dopo un combattimento dove l'eroe si affanna a premere determinati tasti per colpire il nemico alla testa, al corpo o alle gambe: dopo alcune esperienze iniziate con il vecchio 'Sorcerer's Castle' ed altri simili, aborriamo tali giochi, anche perché danno pochissimo spazio all'immaginazione e molto alla casualità.

Per 'Puzzle Game', invece, intendiamo tutte quelle Avventure (principalmente le 'Text-Only' e le 'Graphics') in cui troviamo una serie di problemi da risolvere, legati all'uso di oggetti e all'interazione con personaggi vari (non necessariamente lotta o corruzione): sarà di questi che ci occuperemo.

La struttura degli Adventure Game di tipo 'puzzle', può essere sintetizzata in una serie di problemi da risolvere ed una serie corrispondente di risposte a tali problemi. Naturalmente questa serie di problemi e risposte viene distribuita in diversi ambienti collegati fra loro, creando così un vero e proprio mondo fantastico in cui il giocatore può vivere la sua 'Avventura'.

Naturalmente la soluzione ai problemi posti da un'Avventura nasce dallo svolgimento che voi darete alla vicenda, guidando il protagonista per mezzo di veri e propri comandi verbali.

Ma se gli ostacoli da superare e gli enigmi da risolvere fossero semplicemente parte del paesaggio il gioco diventerebbe prima o poi una semplice 'palestra mentale', finendo con l'annoiare il giocatore: è per questo che ogni Avventura degna di tale nome ha bisogno di una trama, di un filo logico che conduca, per una via o per un'altra, ad una meta finale ben precisa.

Bonaventura Di Bello

La meta finale

Ma la ricerca di qualcosa di prezioso non si limita all'oro ed alle gemme: amuleti, armi mitiche e sfere magiche possono rendere insonni le notti di molti 'aspiranti eroi'.
Il consiglio principale è questo: non perdete mai di vista lo scopo principale dell'Avventura, ed evitate di giocarne una di cui non conoscete il fine ultimo (la vicenda potrebbe ridursi ad una vaga esplorazione di ambienti o alla collezione di oggetti inutili).
Diciamo quindi che l'Avventura è principalmente la ricerca di un 'oggetto', dove con tale termine possiamo indicare sia un oggetto materiale, sia un personaggio sia, perché no?, una qualità spirituale (l'immortalità, la saggezza, il potere mentale, etc.).
E del resto le vicende in cui venite coinvolti hanno come sfondo comune degli 'oggetti' che vi portano lontano dal vostro obiettivo, o vi avvicinano ad esso, oppure stanno lì solo per ornamento: il vostro compito è quindi quello di valutare con la logica e la fantasia il valore di ciascun 'oggetto' per capire lo scopo della sua presenza nella vicenda.
Ricordate sempre che tutti i particolari – luoghi, personaggi, disegni o altro – vanno sempre ESAMINATI, e magari più di una volta: tale modo di fare, anche se talvolta pericoloso, porta quasi certamente alla scoperta di particolari, messaggi od altri oggetti nascosti.
Ma per esaminare tutti gli oggetti occorre conoscere ogni luogo dell'Avventura, una conoscenza che si acquista tramite una attenta e meticolosa esplorazione, da cui nasce la famoso 'mappa', il segreto principale per la risoluzione di qualsiasi Adventure.
La maggior parte delle Avventure ha come scopo la raccolta di uno o più tesori, e naturalmente tali tesori non sono facili da collezionare come le fragole o i mirtilli in un bosco... anzi!
Altre possono essere risolte salvando una

principessa, oppure uno scenziato scomparso, o magari sconfiggendo un essere malvagio, e persino tutte queste cose assieme.
A questo punto qualcuno avrà pensato "Ma allora è sempre la stessa zuppa!", il che è parzialmente vero, e non lo si può nascondere.
Ma se, prendendo spunto dalla parola 'puzzle' con cui abbiamo classificato il genere di Avventure che ci interessa, cercassimo di mettere assieme cento diversi puzzle ed ognuno avesse come immagine da ricostruire un'auto d'epoca, il soggetto generale sarebbe lo stesso, ma non per questo mancherebbe il divertimento o prevarrebbe l'assuefazione (a meno di non aver alcun interesse in questo tipo di giochi, per cui...)
Torniamo quindi alle mete degli Adventure Games: cominciamo dai tesori.
Nella serie Questprobe, legato ai Super Eroi della Marvel, i protagonisti devono raccogliere delle gemme e depositarle in un luogo preciso. Questa 'raccolta' è simile a quella di Robin of Sherwood ne "The Touchstones of Rhiannon" della Adventure International.

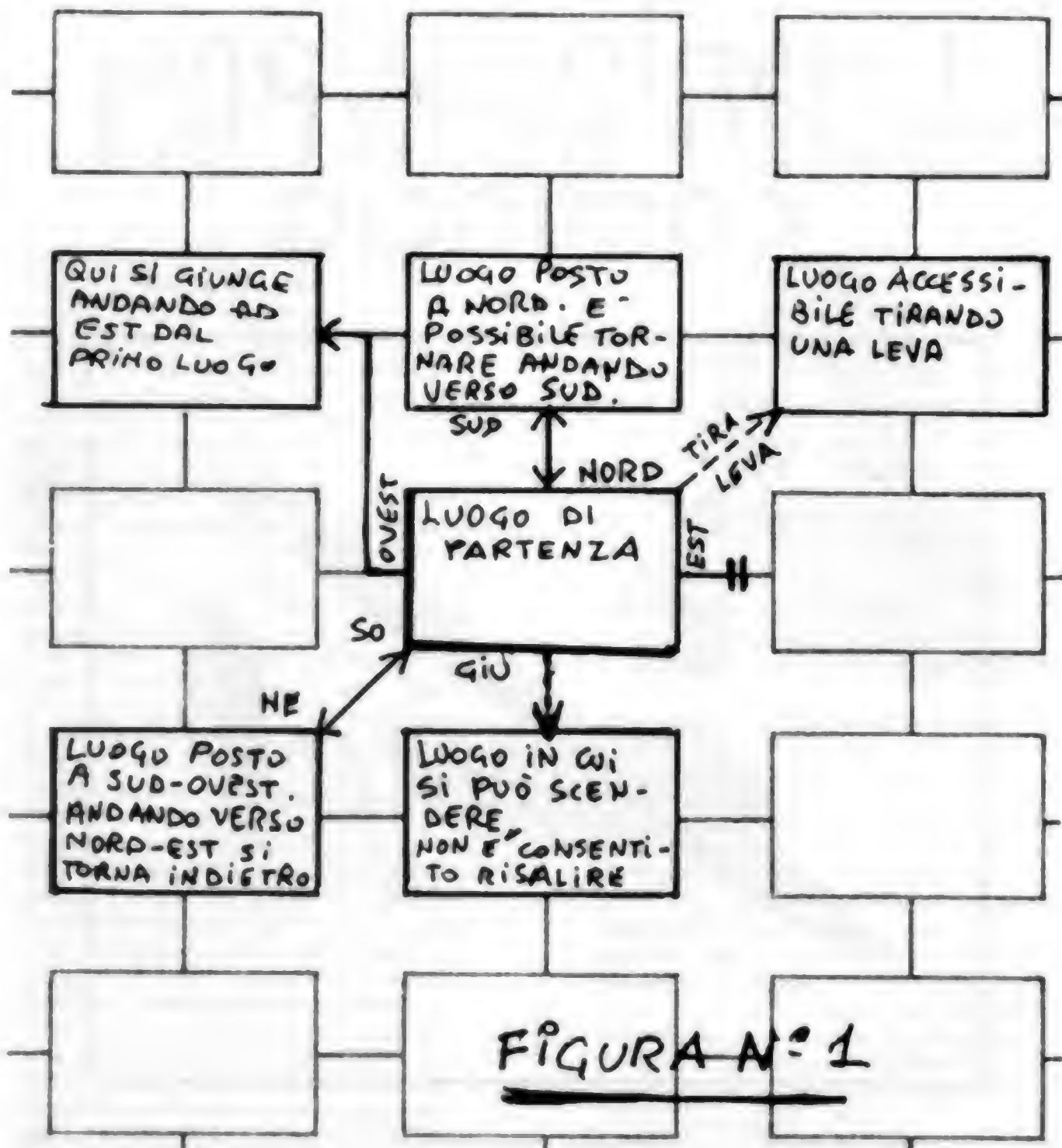
L'esplorazione comincia

È ora di muoversi, perbacco! Un'intero mondo aspetta solo di essere esplorato, per rivelare i suoi segreti e i suoi pericoli: mpa un semplice vagabondare non darà mai risultati concreti, per cui organizziamoci!

Tutto quello che occorre è un foglio di carta, possibilmente quadrettata, ed una matita (per i più pasticcioni la gomma è d'obbligo!): OK, l'esplorazione può cominciare.

Cominciamo con una regola fondamentale: l'Avventura è tale solo se permette di visitare una certa serie di luoghi prima di bloccare il protagonista con un ostacolo, altrimenti bisognerà chiamarla "sventura" (per chi l'acquista, ovviamente!).

Precisato quanto sopra, il

QUI SI GIUNGE ANDANDO AD EST DAL PRIMO LUOGO
LUOGO POSTO A NORD. E' POSSIBILE TORNARE ANDANDO VERSO SUD.
LUOGO ACCESSIBILE TIRANDO UNA LEVA
SUD
NORD
TIRA LEVA
OVEST
LUOGO DI PARTENZA
EST
SO
GIU'
NE
LUOGO POSTO A SUD-OVEST. ANDANDO VERSO NORD-EST SI TORNA INDIETRO
LUOGO IN CUI SI PUÒ SCENDERE, NON E' CONSENTITO RISALIRE
FIGURA N° 1

primo passo da fare è quello di disegnare un quadrato (o rettangolo, o cerchio, o quello che più vi risulta comodo) ed annotarvi brevemente (una o due parole) la descrizione del primo luogo in cui vi venite a trovare giocando. Fatto?

Bene. Ora tenete presente la figura N. 1 e cominciate col muovervi verso una certa direzione: se il movimento non è consentito (lo indica il messaggio 'non puoi andare da quella parte' o un altro simile) tracciate una linea che parte da un lato dell'area che avete delimitato (quadrato, cerchio, etc.) – e che da adesso chiameremo 'locazione' – e chiudetela sbarrandola con una linea perpendicolare (vedi direzione Est in figura 1). In questo modo saprete in seguito se avete già sperimentato quella direzione, e con che esito.

A tale scopo, se la direzione porta in un'altra luogo, allora tracciate una linea che, partendo dalla locazione iniziale, tocca con una punta tipo 'freccia' la nuova locazione (che verrà delimitata come la prima con una figura geometrica in cui annoterete il 'riassunto' della descrizione).

Provate quindi a vedere se, partendo dalla nuova locazione e muovendovi nella direzione opposta a quella da cui siete arrivati, potete ritornare alla locazione di partenza: se il risultato è positivo, segnate la 'punta di freccia' anche all'altra estremità della linea (vedi direzione

Due schermate di una Adventure.

NORD nella figura N. 1). In caso contrario segnate la nuova locazione come abbiamo già visto, oppure sbarratela se il movimento non è consentito.

Non dimenticate di riferirvi ad uno schema unico per tracciare la direzione delle linee: la piccola Rosa dei Venti in figura N. 1 può darvi un'idea, ma bisogno specificare che le direzioni intermedie (NORD-EST, SUD-OVEST, etc.) dovrebbero partire e arrivare negli angoli (o spigoli) della locazione (come la linea Sud-Ovest della figura N. 1).

Per quanto riguarda le direzioni SU e GIÙ in genere si indicano con una linea tratteggiata che parte da un lato della locazione anziché da un angolo: anche i movimenti causati da azioni diverse dai semplici spostamenti (per es. tirare una leva o attraversare una porta) vengono indicati nello stesso modo, ma vicino alla linea scriverete il comando che ha prodotto lo spostamento. Altri preferiscono usare linee curve, ma questo sarete voi a deciderlo. (Naturalmente all'inizio fate tutto con una matita, e nel leggere questi consigli tutto sarà chiaro se continuate a riferirvi all'illustrazione).

r.t.

Direzioni ovvie ...e meno ovvie

In genere una buona Avventura contiene nel testo di ogni luogo o 'locazione' l'elenco delle varie direzioni in cui è possibile muoversi, magari con un accenno a ciò che troveremo spostandoci in quella o quell'altra direzione: nella maggior parte delle Avventure Italiane per Commodore questo è un lusso non concesso, e gli amici dell'MSX stanno ancora peggio (c'è infatti una vera e propria carenza di Avventure italiane per MSX). Per quanto riguarda invece gli Adventure Games americani o britannici non si ha mai il problema di sapere in che direzione ci possiamo muovere (e questo, per fortuna, anche gli 'MSXiani' possono apprezzarlo).
L'esempio più lampante è dato dalle lunghe e complete descrizioni delle Avventure targate Level 9 (quasi tutte hanno la versione per Commodore 64 ed MSX), oppure dalle stringate descrizioni della Digital Fantasia o della Artic.
Ma spostarsi in una direzione indicata dal gioco non sempre porta ad un semplice cambiamento di luogo: alcune volte può condurre a brutti incontri o prigionie indesiderate (come nella vecchia 'pure-text' "Planeth of Death" della Artic).
Quindi sarà un'ottima abitudine sfruttare le routine di SAVE presenti in ogni Avventura, soprattutto quando, come nelle nostre Avventure per Commodore, si ha a disposizione la funzione di Ram Save, ma anche usando il registratore o il disco (capito, Avventurieri in MSX?).
Se prendete la precauzione di salvare la vostra posizione di gioco prima di una azione potenzialmente pericolosa, sarete ben presto dei campioni, potete esserne certi!
Ma torniamo al nostro obiettivo principale: le direzioni non dichiarate.
Partiamo in quarta con un esempio: vi trovate in una prigione, e non ci sono direzioni consentite (ufficialmente); la porta della prigione è chiusa a chiave, e tutto quello che vedete nella prigione è un giaciglio ed un tavolino.
La situazione sembra davvero critica, ma poi scoprite che esaminando il giaciglio troverete un buco nel pavimento, ed infilandovi nel buco entrerete in un tunnel sotterraneo, e così via fino ad evadere dalla prigione.
Questo è solo uno dei molteplici casi di 'spostamenti in direzioni non dichiarate', altri possono essere: entrare in una auto, oppure in un caminetto (spento, spero!), oppure tuffarsi in acqua o arrampicarsi su un albero...
Gli spostamenti a volte richiedono il possesso di oggetti (come la lampada che trovate in "Waxworks", e che, quando viene strofinata, vi trasporta nella 'Caverna di Aldino') oppure il non-possesso di altri (per esempio non si può attraversare un ponte sospeso trasportando oggetti troppo pesanti).
Ancora, potreste avere bisogno dell'aiuto di qualcuno per andare da qualche parte, oppure scoprirete che le direzioni non sono quelle che sembrano... ma di questo parleremo in seguito.

LET'S GO!

I 'mezzi' di trasporto

L'Avventura è un mondo sconosciuto, una dimensione da esplorare e capire, e nelle prime pagine di questo "corso" abbiamo affrontato le nozioni di base che vi hanno consentito una esplorazione preliminare dei giochi.
Abbiamo anche visto come si traccia una mappa, e come scoprire luoghi nuovi attraverso movimenti non espressi dalla descrizione dei luoghi.
Il discorso rimasto in sospeso era l'uso di 'mezzi' per raggiungere nuovi luoghi nella nostra esplorazione, ed è di questo che parleremo nel presente fascicolo.
Cominciamo con un 'classico' del genere Avventura: The Hobbit. Chi non lo conosce almeno per sentito dire?
Ma tra voi Commodoriani saranno numerosi coloro che hanno preso le parti di Bilbo Baggins alla ricerca del tesoro del drago (amici 'MSXiani', non protestate, non è colpa nostra se la Melbourne House non ha fatto la versione per il glorioso standard Microsoft!).
Ebbene citeremo il piccolo Hobbit perché nella sua Avventura ci sono diversi esempi di come ci si possa spostare senza usare le gambe, ma non mancheranno esempi presi da altri giochi.
Cominciamo dal sotterraneo dei Goblin (GOBLINS DUNGEON), che a giudicare dalle richieste di aiuto tiene prigionieri numerosi Avventurieri 'in erba': il mezzo per

Vi trovate in una cella, in un sotterraneo, o nella stanza di un castello, senza via d'uscita... Siete disperati... Eppure la "salvezza" è a portata di mano: basta un pizzico d'intuito, un po' di buona volontà e presto vi ritroverete liberi!!!

uscire dal luogo di prigionia è in questo caso (e non si tratta di una rarità) il robusto amico di Bilba, e cioè Tharin.
Essendo più alta del piccola hobbit, egli può aprire la finestra e, dopa aver preso il sua amico, portarlo fuori (la sequenza di camandi, per gli interessati, è: SAY TO THORIN "OPEN WINDOW", SAY TO THORIN "CARRY ME EAST").
Dicevamo che nan si tratta di un casa isolato: infatti un'altra situazione di prigionia can una soluziane simile la traviamo in "Robin of Sherwood", l'Avventura che porta come sottotitala "The Touchstones of Rhiannan".
L'Avventura camincia in una prigiane sotterranea, dave l'unica passibile via di fuga è rappresentata da una grata pasta troppo in alta: ancara una volta la saluziane è nei compagni di prigiania, che possano fare da 'scala' affinché si possa arrivare alla grata e cercare di aprirla (citiamo qui il comanda per giungere allo scapo: CLIMB PRISONERS, rammentandovi che i poveri compagni di cella nan sano l'incredibile Hulk, e quindi vi conviene scendere ogni tanto per farli riposare!).
Ritorniamo a Bilba can un esempia di 'spastamento con astuzia': quanda ci si trava nel satterranea degli ELVEKINGS l'unico modo sicuro per uscirne è quello di rendersi invisibili indassanda l'anella, infilarsi nel barile vuato e aspettare che qualcuna porti via il vastro 'mezzo di trasparto'. Detto in 'inglish' si traduce con: WEAR RING, ENTER EMPTY BARREL AND WAIT.
Naturalmente spostarsi con metadi 'irregolari' nan significa per forza servirsi di altri personaggi, anzi spessa occarrana dei veri e propri mezzi.
In "Sherlock" si usa la Metropalitana, il taxi o altri mezzi pubblici; in "Esmerald Isle", della Level 9, ci si serve una volta del treno, e così anche in "Ten Little Indians" della Digital Fantasy.
Altre volte il gloriaso cavalla fa da eccellente mezzo di trasporto (in "Lard of The Rings" can RIDE STALLION, oppure in "Tawer of Despair" con MOUNT HORSE, sempre seguti dall'ordine di cavalcare verso una direziane: RIDE NORTH/EAST/etc.).
Ci sona poi crepacci o fiumi che nan si possana semplicemente attraversare can il camando CROSS RIVER o CROSS CREVASSE: ne "Lo Hobbit" il fiume la si può attraversare can l'usa della corda (GO TO RIVER, THROW ROPE), in "Esmerald Isle" bisognerà invece servirsi della scala (EXTEND LADDER, USE LADDER). Altre volte sarete così fartunati da trovare una barca in cui entrare (ENTER BOAT) e magari dei remi per remare (ROW EAST/SOUTH/Etc.), oppure la barca potrebbe essere sostituita da qualcos'altro, come la tinazza (BATH TUB) in "Velnar's Lair", che insieme ai remi (OARS) trovati nella tana dei Tralls vi cansentirà di attraversare il fiume.
Per quanta riguarda i crepacci (a voragini) si davrà far uso di 'ponti di fortuna': in "Espionage Island" bisognava usare un ramo (DROP BRANCH), e questa soluzione è ancara valida in molte Avventure recenti...
Infine una nata sui 'ponti sospesi': accertatevi di non avere con voi troppa raba quando vi arrischiate ad attraversarli, o perlomeno fatevi furbi: trasportatene un pa' alla volta.

Idee...luminose!

L'interno di una vecchia miniera abbandonata.

Facciamo luce sul problema del buio! Sembra uno battuto, invece è il problema numero uno di ogni Avventuriero: chi tra voi non si è mai trovato nella più completa oscurità, mentre ad ogni mossa il computer rispondeva, implacabile, "IT'S TOO DARK! I CAN'T SEE", e "IT'S RISKY MOVING IN THE DARK" oppure "IT'S TOO DANGEROUS MOVING IN THE DARK", frase che dopo due o tre mosse si trasformava in un messaggio di morte improvviso: "I FELL AND BROKE MY NECK!", o simili.
Certo non è piacevole affrontare un'oscurità in cui ci si può rompere l'osso del collo così facilmente, per cui affrettiamoci a risolvere il problema.
Il buio ci aspetta dietro l'angolo, è proprio il caso di dirlo: locazioni buie sono in genere le caverne, ma non fanno eccezione i castelli, le cantine, le ville, le soffitte o persino alcuni oggetti (botti, armadi, bauli, vasi) in cui è possibile entrare.
Spesso guardandosi intorno (ecco di nuovo l'utilità di esplorare!) si possono trovare delle torce, ed altre volte scopriremo che sono proprio tra gli oggetti da noi posseduti all'inizio del gioco (il classico caso di colui che cercava l'asino e ce l'aveva sotto il sedere).
Ma trovare una torcia non significa sempre aver risolto il problema: se è elettrica le batterie possono avere una durata limite (gli scrittori di Avventure sono propensi a sadismi del genere), e bisognerà usarle saggiamente o trovarne di nuove; se invece la torcia è quella classica magari è spenta e bisogna trovare un fuoco per accenderla (e quasi mai lo si trova dietro l'angolo!), oppure (il massimo del sadismo) la torcia accesa diventa uno dei tanti mezzi per finire tragicamente il gioco, ad esempio in un luogo dove ci sia del gas infiammabile o della polvere da sparo.
Se la torcia non c'è, bisogna inventarla, e allora datevi da fare a cercare un ramo, uno straccio e del combustibile!
A volte i programmatori si divertono procurandovi dei fiammiferi che, dopo aver bruciato per pochi attimi, vi fanno ripiombare nell'oscurità: ma non dimenticate che dove ci sono dei fiammiferi c'è sempre una lampada a petrolio, una candela o qualcosa di simile...
In alcune Avventure abbiamo persino scovato delle vere e proprie 'luci di fortuna': piante o minerali fosforescenti, oppure modernissimi 'occhiali ad infrarossi'.
Infine va citata la possibilità di spezzare l'oscurità con un incantesimo, il che non è raro...
Chiudiamo così la sezione 'luminosa' del nostro corso, certi che non resterete mai più al buio!!!

HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP

Quando la bussola

Quando si gioca ad un Adventure, e ci si trova in un labirinto, purtroppo il filo (vi ricordate l'astuzia di Teseo?) non serve. Per avere la meglio su un labirinto ci vuole ben altro?!? Cosa? Leggete con attenzione queste righe, e lo saprete.

HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP - HELP

... non serve!!!

Se per Teseo fu facile entrare ed uscire dal labirinto di Minosse non consideratevi altrettanto fortunati voi Avventurieri: negli Adventure Games il filo non serve (o perlomeno non nei labirinti).
Qualcuno dirà: ma questi labirinti sono così frequenti?
Ebbene sì! Ma non per questo sono sempre costituiti dalle classiche stanze vuote piene di uscite che portano chissà dove. Diciamo che prima di tutto l'Avventura in se stessa è un labirinto, e il fatto di tracciare la mappa serve proprio da orientamento per spostarci nell'ambiente di gioco senza perdere la strada... di casa.
Ed è dentro questo 'labirinto principale' che spesso incontriamo dei veri e propri labirinti in cui gli spostamenti nelle classiche direzioni cardinali vanno in malora!
Passiamo agli esempi: un labirinto famoso è quello costituito dalle Miniere di Moria, che troviamo in "The Hobbit" ed in altre Avventure naturalmente ispirate ai romanzi di Tolkien.
Tanto per dare un aiuto a qualche vittima di un labirinto di 'recente costruzione' daremo un percorso: si tratta appunto delle Miniere di Moria in "Lord of The Rings", da cui si può uscire seguendo il percorso U-E-E-E-D-D-W-W-W-D, dove 'U' sta per UP e 'D' per DOWN (SU e GIÙ).
Ma non sempre il percorso viene pubblicato su una rivista, e del resto non potete leggere TUTTE le riviste! Quindi val la pena di studiare insieme un metodo famoso, che non si chiama, come alcuni avranno sospettato, Metodo di Teseo, bensì Metodo di Pollicino (Boschi docet! N.D.R.).
Dato che in ogni genere di labirinto, sia esso costituito dalla vegetazione di una fo-

resta o jungla, oppure da una serie di caverne, si tende (da parte dei programmatori) ad annientare il senso dell'orientamento scambiando volutamente i punti di arrivo (per cui andando a Nord non si giungerà per forza ad un luogo posto a Nord di quello da cui partite, e così via), sarà una buona regola affrontare il labirinto con una ingente provvista di oggetti.
Tali oggetti verranno lasciati in ogni nuova locazione, e si controllerà la loro posizione ad ogni spostamento.
Chiariamo la procedura: siete nella prima 'stanza' del labirinto e tra gli oggetti da voi posseduti c'è una moneta.
Lasciate qui la moneta e dirigetevi, per esempio, a Nord: se nel nuovo (?) luogo trovate la moneta, allora avete scoperto una "direzione-che-non-è-una-direzione" e che vi conduce nello stesso luogo da cui siete partiti; se invece la moneta non c'è allora siete giunti ad un luogo diverso da quello di partenza ma, ATTENZIONE!, questo non significa necessariamente che andando a Sud tornerete indietro: per essere sicuri lasciate qui un altro oggetto e procedete nel modo già descritto.
Il Metodo di Pollicino è l'unico che permetta di 'mappare' i labirinti, per cui imparatelo e fatene tesoro!
Se poi volete aspettare e sperare che qualcun'altro tracci il percorso per uscire da un labirinto che vi tiene prigionieri tenete d'occhio la rubrica della posta e quella dei suggerimenti delle riviste e...sperate.
Ma ricordatevi una cosa: a volte l'esplorazione di un labirinto, come quella di un'Avventura, può portare alla scoperta di oggetti o informazioni che altrimenti non avreste trovato, per cui...a voi la scelta!

TREASURE CHEST

Lo scrigno del TESORO

Dopo i consigli, è naturale che venga anche un po' di pratica. Quindi: fate attenzione e non distraetevi. Affronteremo insieme una delle più famose e diffuse adventure, quella dei malvagi Gremlins, guidando il simpatico Bilbo alla ricerca del favoloso tesoro!!!
L'Adventure "Gremlins", ispirato al film omonimo e prodotto dalla Adventure International è un vero e proprio gioiellino di programmazione in cui possiamo gustare degli ottimi esempi di grafica e persino di movimento!

La storia comincia in una camera da letto, con un terribile Gremlin che lancia dei dardi verso di noi: quanti poveri Avventurieri sono periti ripetutamente sotto l'implacabile lancio di dardi del lurido mostriciattolo!
Cominciate a scendere al piano di sotto (GO DOWN), penserete poi a vendicarvi di quella peste.
Scesi al piano di sotto vi troverete in un elegante salottino col caminetto acceso, un grazioso albero di Natale...e un'altro Gremlin che tira dardi!
Stavolta è proprio il caso di farlo fuori,

Uno dei TERRIBILI Gremlin si nasconde dietro il divano, pronto a "far fuoco". Ma con i nostri consigli non sarà difficile "annientarlo".

per cui prendete la spada appesa al muro (GET SWORD) e uccidetelo senza pietà (KILL GREMLIN) prima che sia lui ad uccidere voi. (Da notare come, in seguito a questa azione, la spada sul muro sparisca e il Gremlin venga sostituito dal suo cadavere decapitato, mentre la testa brucia nel camino).
Fatto ciò prendete il telecomando (GET REMOTE) e dirigetevi nella cucina (GO KITCHEN): potrete divertirvi a uccidere i due Gremlins che trovate qui premendo ripetutamente i pulsanti del telecomando (PRESS BUTTON varie volte), un'azione che produrrà i seguenti risultati: il Gremlin nel frullatore verrà 'frullato' e quello nel forno a microonde verrà 'cotto'; inoltre il cassetto si aprirà e così la botola della lavanderia: esaminateli e troverete un coltello (EXAMINE DRAWER - GET KNIFE) e il piccolo GIZMO (EXAMINE CHUTE - GET GIZMO).
Vediamo ora a cosa servono questi ultimi due 'oggetti': il coltello vi darà la soddisfazione di uccidere il Gremlin del piano di sopra (quello dell'inizio, per intenderci): basterà uscire dalla cucina e salire al piano di sopra (EAST, UP, KILL GREMLIN). Ucciso il Gremlin potrete prendere la torcia elettrica nella stanza da letto (vedremo poi a cosa serve).
Cosa ne faremo di Gizmo? La sua funzione è quella di aprire l'unica porta chiusa nel supermercato (DEPARTMENT STORE): per farlo basta lasciare Gizmo (DROP GIZMO) quando ci si trova presso una qualsiasi delle griglie di ventilazione rotte (SMASHED VENT).
Ritorniamo alla torcia elettrica: uscendo dal salotto (GO DOOR) e andando a Nord per due volte giungerete ad una cassetta delle lettere (MAIL BOX), nella quale 'imbucherete' la torcia (POST FLASHLIGHT) dopo averla accesa (LIGHT FLASHLIGHT), atto che produrrà la fuga del più terribile dei Gremlins dall'interno della cassetta delle lettere.
Sento già qualcuno che mormora qualcosa a proposito della banda di Gremlins che compare sul più bello e lo trucida: il modo per sbarazzarsene è molto semplice, e lo esporremo passo passo.
Innanzitutto andate alla Taverna di Dorry ed entrate (lo so che è piena di Gremlins, ma abbiate fiducia, digitate GO TAVERN), poi dirigetevi al banco (GO BAR) e li troverete una macchina fotografica che dovrete prendere subito (GET CAMERA): premendo il pulsante (PRESS BUTTON) della fotocamera i Gremlins saranno spaventati dal lampo del flash (ma non cantate vittoria: dopo più o meno quattordici 'CLICK' le batterie del flash si esauriranno!).
Oh Dio! Sento ancora dei brontoli fra il

pubblico! Cosa? Lo spazzaneve non ha paura del flash? Spiritosi!
Possiamo neutralizzare anche lo spazzaneve: tutto l'occorrente lo traveremo alla stazione di servizio (GO PETROL STATION), dentro la buca della manutenzione (GO PIT).
Si tratta di due oggetti: un saldatore (WELDING TORCH) e la relativa bambola (GAS BOTTLE, VALVE & PIPE). Prendete questi oggetti e portateli nel garage dove lo spazzaneve (SNOWPLUG) è parcheggiato, aprite la valvola (OPEN VALVE), accendete il saldatore (LIGHT TORCH) e servitevene per fondere i comandi dello spazzaneve (WELD CONTROLS).

Un'ultima suggerimento: dopo essere entrati nel Department Store (GO STORE) andate ad Est, prendete il seghetto (GET HACKSAW) e il trapano (GET DRILL), poi esaminate il contatore (EXAMINE COUNTER) e troverete del nastro adesivo (JOINTING TAPE): prendete anche quello.
Dunque, il seghetto serve per tagliare il tubo di plastica vicino alla pompa della birra (CUT PIPE) dietro al banco del bar, mentre il nastro adesivo e il trapano...beh, a questo punto lo lasciamo scoprire a voi, suggerendovi solo che il tubo ha un diametro di mezzo pollice e così la punta del trapano, e che i Gremlins odiano l'acqua...basta così!

NON ABBIATE PAURA DEI GREMLINS!!
LI POTETE "FAR FUORI" QUANDO VOLETE! (NATURALMENTE CON I NOSTRI CONSIGLI)

ARMI & NEMICI

Chi si diletta nell'esplorare mondi fantastici come quelli degli Adventure Games sa bene quanta gente vi si incontri, e quanto siano pericolosi alcuni dei personaggi che li popolano... Personalmente ho incontrato nemici ed amici nella dimensione immaginaria degli Adventure, ed ho popolato in modo altrettanto vario quelli di mia creazione: ma in ognuno dei due casi gli incontri 'cattivi' sembrano prevalere sulle amicizie, per cui farete bene ad imparare un po' di 'autodifesa' di tipo 'avventuroso', ed è appunto questo lo scopo di questo capitolo del nostro Corso d'Avventura.

Innanzitutto posso già anticiparvi che in ogni buona Avventura non esistono ostacoli senza un modo per risolverli, per cui non incontrerete nemici che non possono essere battuti...o evitati! Per cui dovremo imparare qualcosa sulle 'armi' relative ad ogni nemico, oppure le strategie che ci consentono di sfuggirli.

Come sempre mi servirò di esempi pratici che andranno ad arricchire la vostra 'biblioteca di soccorso'.

Ed ecco le strategie di combattimento o di fuga, che vi permetteranno di risolvere molte situazioni apparentemente senza scampo.

Le armi a disposizione negli Adventure Games sono di due tipi: materiali e mentali.

Le prime possono essere vere e proprie armi (siano esse antiche come una spada o modernissime come una pistola laser) ma anche oggetti di uso comune o al limite...le vostre mani!

Per quanto riguarda invece le armi 'mentali' o magiche possono essere incantesimi, ma anche oggetti preziosi dai poteri particolari o veri e propri spiriti alleati.

Sui 'nemici' c'è da dire, invece, che il magico mondo delle Avventure ve ne farà incontrare di ogni tipo: maghi, trolls, lupi, draghi, alieni, serpenti, ragni e chi più ne ha più ne metta.

Una certa cultura di massima su personaggi come quelli che popolano i romanzi d'orrore può essere un valido aiuto, ed altrettanto può esserlo la lettura di fumetti o altro relativi all'ambientazione del gioco: ad esempio le Avventure nella serie 'Questprobe' vengono affrontate più agevolmente da chi ha letto i fumetti dei SuperEroi Marvel, così come "The Hobbit", "Lord of The Rings" e simili sono stati risolti prima da chi aveva letto i romanzi di Tolkien, sebbene in tutti e due i casi non vi siano, nella letteratura citata, riferimenti espliciti alla risoluzione dei giochi.

Visto che abbiamo citato "Lord of The Rings" ecco subito due esempi che dimostrano l'infondatezza del detto secondo cui la miglior difesa è l'attacco: il 'BARROW WHITE' si può superare soltanto indossando l'anello (WEAR RING) per poi diventare invisibili (BECOME INVISIBLE), mentre dai Cavalieri Neri (BLACK RIDERS) si può fuggire andando a Sud o a Nord col cavallo: occorre prima salire a cavallo (MOUNT/RIDE HORSE/STALLION) e poi dire al cavallo di prendere una determinata direzione (SAY STALLION "GO SOUTH", etc.). Se qualcuno avesse problemi per ridiscendere, basta che arrivi nella valle (BEAUTIFUL VALLEY) e poi digiti CLIMB OUT.

La stessa strategia è applicabile in "Tower of Despair", dove per superare il 'DEMONKIN" che vi segue quando lasciate il pianterreno dell'edificio all'inizio del gioco occorre salire sul cavallo e cavalcare verso Est (RIDE EAST).

Altre volte la soluzione non sta nella fuga ma in azioni particolari come la risoluzione

di un enigma, situazione frequente nella famosa 'Ket Trilogy' della Incentive Software (Eh, si! La stessa del Graphic Adventure Creator...), una trilogia che comprende le Avventure "Mountains of Ket", "Temple of Vran" e "The Final Mission".
In tutti e tre i giochi ci sono, in vari punti, dei Guardiani da superare rispondendo ai loro strani indovinelli, che risultano alquanto 'indigesti' per chi l'Inglese lo mastica poco (scusatemi il gioco di parole, ma è stato spontaneo).
Per darvi un'idea di tali enigmi, fondati per lo più su veri e propri giochi di parole, citeremo due delle soluzioni: alla domanda del Quarto Guardiano in "The Final Mission" occorre rispondere "GA" (basta sottrarre "RED" da "EDGAR"), e in "Mountains of Ket" si può superare il Quinto Guardiano rispondendo "TLE" (basta sottrarre "KET" da "KETTLE").

Ma la "Ket Trilogy" mi dà l'opportunità per mostrarvi un certo numero di 'vittorie' sui nemici che popolano le tre Avventure della serie.

La melma verde (GREEN SLIME), un ottimo esempio di 'nemico fuori dall'ordinario', si può sconfiggere con una doppia azione di 'fuga-attacco': bisogna prima nascondersi in un angolino (CUBBYHOLE) e poi lasciar cadere il sapone sopra la melma (DROP SOAP ONTO SLIME), per poi aspettare che quest'ultimo faccia il resto.

In "Mountains of Ket" troviamo anche un esempio di "armi magiche": per sconfiggere lo zombie alla fine del gioco occorre indossare tutti gli oggetti magici (MAGIC ITEMS) e non avere nient'altro con sé.
Nella stessa Avventura c'è anche un drago da uccidere: non impressionatevi, perché basta procurarsi una bottiglia d'olio (la si può riempire con FILL BOTTLE) e spar-

Per risolvere le avventure spesso è necessaria una pistola con cui uccidere il "nemico".

gerlo (POUR OIL) nella camera 'calda' (WARM ROOM), infine occorre aprire la porta (OPEN DOOR). In "Temple of Vran" c'è invece un altro esempio di 'difesa' per mezzo di oggetti: per evitare di essere colpito bisogna prendere (GET) ed indossare (WEAR) la parrucca (HAIR).

Bene, a questo punto la Incentive ha 'fatto scuola' abbastanza. Passiamo a qualche esempio di strategie varie: in "Invincible Island" si devono schivare i nativi dell'isola con il teschio (SKULL) e la spada (SWORD); in "Colossal Adventure" si supera il serpente sibilante (HISSING SNAKE) spaventandolo con l'uccello (FRIGHTEN SNAKE WITH BIRD), per cui dovrete prima procurarvi il volatile; in "Adventure Quest" si può evitare di essere uccisi dal polipo (OCTOPUSS) portando semplicemente con sé la borsa (BAG); in "Esmerald Isle" si può sconfiggere il ragno gigante (GIANT SPIDER) buttandogli addosso la colla (THROW GLUE); il serpente di "The Knight's Quest" bisogna strangolarlo (STRANGLE SNAKE); l'Angelo della Morte (ANGEL OF DEATH) in "Tower of Despair" lo si uccide alle spalle col pugnale (KNIFE) che potete procurarvi pregando (PRAY) nella cappella (CHAPEL); in "The Eye of Bain" il nomade (DESERT NOMAD) si uccide col pugnale, ma bisogna lanciarglielo (THROW DAGGER); nella stessa Avventura si può oltrepassare la bestia informe (SHAPELESS BEAST) avendo con sé il rubino (RUBY) e pronunciando l'incantesimo del fuoco (SAY 'FIRE'), e si possono sconfiggere le api buttando loro la rete (THROW NET); in "Inferno" si può superare il cane Cerebrus buttandogli una pietra (THROW STONE); il lupo in "The Golden Baton" attaccatelo con la spada (SWORD); due consigli sui nemici in "Jewels of Babylon": i granchi (CRABS) si sconfiggono gridando verso le rocce (SHOUT AT ROCKS) mentre il polipo lo si può uccidere con la lancia (SPEAR); per sconfiggere la forza invisibile (INVISIBLE FORCE) nel corridoio di "Castle Blackstar" basta buttarle addosso della farina (THROW FLOUR).

Infine qualche consiglio sulle recenti Avventure 'new style' che ironizzano sulle loro 'colleghe' più famose: "The Boggit" e "The Very Big Cave Adventure".
Nella prima potete sconfiggere i Trolls pronunciando la parola lux (SAY LUX), dato che essi odiano la luce, e per sconfiggere il 'beholder' occorre invece avere una sigaretta (CIGARETTE).
In "The Very Big Cave Adventure" si ha a che fare con ben due tori (BULL): il primo si può sconfiggere semplicemente dicendo no (SAY NO), l'altro gettandogli una bomba (THROW BOMB); per quanto riguarda il serpente basta aprire il bidone (OPEN THE CAN).
Come potete vedere le strategie sono molto diverse, come diversi sono i nemici da sconfiggere o da evitare: in alcuni casi ci si serve delle proprie capacità, come può accadere in Avventure come quelle di Hulk o Spiderman, dove i poteri fisici o mentali hanno un ruolo importantissimo.
In altri casi occorre, come dicevo all'inizio, una certa conoscenza delle 'debolezze' caratteristiche di un determinato nemico: ad esempio i trolls, come i vampiri, non sopportano la luce, mentre un licantropo può essere ucciso solo usando delle pallottole d'argento, così come un vampiro muore solo se gli si trafigge il cuore con un paletto di legno (possibilmente frassino); in situazioni d'"orrore" può anche essere utile avere con sé una croce...

I "nemici", nelle avventure, si combattono con ogni tipo di armi, dalle antiche lance alle modernissime pistole laser... Con i carrarmati, invece, siate cauti...

Se il vostro scopo primario è invece quello di scrivere un Adventure, tenete sempre presente la logica, collocando cioè un particolare tipo di 'nemici' nella giusta ambientazione.
Ad esempio, in un'Avventura 'western' potrete scegliere tra pellirossa, serpenti a sonagli, bufali, aquile, coyotes, fuorilegge, stregoni o formiche rosse, ma sarebbe un controsenso piazzare una pianta carnivora in una tale vicenda, a meno di non voler scrivere un'Avventura 'alla Mel Brooks' (avete presente "Mezzogiorno e Mezzo di Fuoco"?).

Le Avventure di stampo fantascientifico, invece, offrono una maggiore flessibilità tanto nel gioco quanto nella creazione: in esse i personaggi ostili possono assumere le forme più varie e le soluzioni per sconfiggerli od evitarli possono nascere da associazioni anche poco logiche. È per questo che molti non-appassionati di Fantascienza evitano il genere quando si tratta di Avventure.
Il discorso su 'Armi & Nemici' si chiude qui: fate tesoro di quello che avete imparato.

Di Bello Bonaventura

VIOLENZA, INGANNO E CORRUZIONE

Violenza, inganno e corruzione, possono spesso rappresentare l'unica soluzione a problemi incontrati durante lo svolgimento di un'Avventura.
La violenza, come risultato della forza, dei poteri o delle armi possedute da un personaggio (il protagonista), in diverse occasioni potrà portare a risultati insperati, ma non lasciatevi convincere ad usare gli stessi sistemi nella vita reale... potreste pentirvene.

I giochi di Avventura spesso riflettono le mode del momento, anche se la tendenza all'imitazione o al 'rifacimento giocoso' di film recenti è molto più accentuata negli Arcade Games, ma le scene di violenza sono state sempre un ingrediente privilegiato nei romanzi e nei film d'azione, dove l'eroe deve cimentarsi contro ogni tipo di avversità facendo sfoggio di destrezza e di forza a volte quasi sovrumane.
Ma tutto questo discorso a cosa mira? Vi chiederete. Ecco la risposta: cercate di evitare nella creazione di giochi di Avventure la violenza gratuita, l'esagerazione nel combattimento e nella descrizione di scene un po' troppo crude. Non diamo adito a quelle voci che vogliono bollare i giochi per computer come un 'inquinamento cerebrale', o almeno lasciamo l'attributo 'violento' solamente ad alcuni videogiochi come "Legend of The Amazon Woman", "Fighting Warriors" o quelli ispirati a due recenti films dove muscoli ed armi trionfano in uno scenario di guerra (avete capito...).
Non che si debba eliminare dalle Avventure qualche buona scena di lotta: non sia mai detto!
Gli eroi hanno bisogno di Draghi, di Orchi e di Trolls per sentirsi coraggiosi, ma c'è bisogno anche di enigmi ed ostacoli 'intelligenti' da superare con la riflessione e la logica.

Una valida alternativa alla violenza resta comunque l'inganno, anche se è quasi impossibile trovare situazioni negli Adventure Games in cui il protagonista possa 'ingannare' i suoi nemici: può essere un classico esempio il sistema usata da Bilbo Baggins (The Hobbit) per fuggire dal sotterraneo degli Elvekings, diventando invisibile e nascondendosi in un barile vuoto.
Ecco quindi un argomento, l'inganno, sul quale lavorare seriamente nella creazione di Avventure: vi permetterà, se non altro, di accentuare l'originalità delle vostre storie.

La corruzione, invece, non va presa alla lettera: se è pur vero che in molte Avventure avrete da corrompere sacerdoti o guardiani per entrare in luoghi particolari, la maggior parte delle volte non si tratterà di vera e propria corruzione, bensì di uno 'scambio di favori'.

Situazioni di 'baratto' si ritrovano in quasi tutte le Avventure, dalle più famose alle meno conosciute, e riguardano soprattutto la donazione di oggetti magici a maghi o streghe e la neutralizzazione 'pacifica' di animali pericolosi.

Facciamo qualche esempio che potrà come sempre esservi di aiuto sia nel gioco che nella 'creazione'.

Riguardo alla neutralizzazione di animali abbiamo degli ottimi esempi come l'orso in "The Eye of Bain", al quale bisogna offrire il miele (HONEY), oppure i coccodrilli in "Velnor's Lair", che vanno nutriti (FEED) per poter oltrepassare il fiume.

La gazza che ci impedisce di prendere gli oggetti nel suo nido, sempre in "The Eye of Bain", può essere neutralizzata solo buttandole un verme (THROW WORM)

dopo averlo scavato (DIG UP A WORM), e similmente, ancora in "Velnor's Lair", ci si può sbarazzare degli avvoltoi (VULTURES) buttandogli della carne (MEAT).
In "Golden Baton" c'è un uomo-lucertola (LIZARD MAN) che può dare dei problemi se non gli si offre un frammento di quarzo (QUARTZ), mentre in "Jewels of Babylon" si potrà evitare il leone buttandogli del pesce (FISH); infine, in "Warlords", ci si può sbarazzare dei lupi buttandogli della carne.

Quando create un'avventura evitate la violenza gratuita, non fate "duelli", come ad esempio questo tratto dal famoso film "Silverado".

Ricordate, comunque, che i verbi più usati col significato di dare, offrire o buttare qualcosa a qualcuno, sono GIVE, OFFER, e THROW, anche se a volte si può specificare l'atto di nutrire un animale con il verbo FEED.
Naturalmente non si ha a che fare solo con gli animali, nelle Avventure, ma anche con persone, siano esse dei terrestri o degli alieni: al parcheggio Arcadiano (ARCADIA PARKING) di "Rebel Planet" bisogna dare dei biglietti (TICKETS), mentre alla guardia di Hillfort in "Warlord" bisogna offrire del sale. (SALT)
L'agente di dogana di "Urban Upstart" va corrotto dandogli un biglietto da cinque sterline (FIVER) insieme ai documenti ufficiali (OFFICIAL PAPERS).
Il classico modo di trattare coi nativi di un'isola è ben illustrato in "Invincibile Island", dove basta fare un dono qualsiasi (GIFT) al nativo, e in "Jewels of Babylon", dove bisogna regalargli un orologio (WATCH). Altre volte i doni producono aiuti insperati, come accade in "Arrow of Death" Pt. 1 dove si ottiene una sfera di cristallo (ORB) da un misterioso mendicante (BEGGAR) regalandogli le monete (COINS) trovate nel borsello (PURSE) nascosto a sua volta in un cuscino (PILLOW). Tenete conto di questi esempi quando giocate o create le vostre Avventure, e darete un tocco di realismo e di logica in più al gioco, il che non guasta mai.

L'ARTE DI ARRANGIARSI

Anche se "L'Arte di arrangiarsi" è diretto in prevalenza ai 'creatori' di Avventure, anche coloro che si accontentano semplicemente di giocare potranno trovare delle informazioni interessanti.
Il discorso ruoterà intorno all'uso dei cosi detti 'Generatori di Avventure', siano essi veri e propri 'tools' in Linguaggio Macchina, siano invece dei normali programmi in Basic.
Prima però di affrontare qualsiasi discorso tecnico dobbiamo spendere qualche parola sul come e perché vengono creati i Programmi per la generazione di Avventure, e chi li usa.
Alle spalle di questo fenomeno si nasconde la silenziosa ma fervida attività delle Software House più famose, quali la LEVEL 9, la ADVENTURE INTERNATIONAL, la DIGITAL FANTASY, la INFOCOM, etc.
Queste Case di Software usano, per creare i loro Best-Seller, dei Generatori di Avventure: le più famose usano programmi "Fatti in casa", che se da un lato garantiscono una certa individualità nello stile dei programmi, dall'altro permettono aggiunte e correzioni al 'generatore' stesso, in modo da offrire al pubblico delle Avventure sempre più raffinate e complete.
Non è difficile accorgersi che le Avventure di una stessa casa hanno uno stile particolare di funzionamento che varia col passare del tempo: questo indica l'uso di una stessa matrice per la creazione dei vari giochi.
Abbiamo l'esempio della INFOCOM, che produce i suoi giochi di Avventura per mezzo di un potentissimo "linguaggio" creato da un team di programmatori e derivato dal Lisp, il famoso Linguaggio dell'Intelligenza Artificiale: l'equipe della Infocom ha realizzato un 'linguaggio per Avventure' così flessibile da poter essere implementato su diversi Computer.
Il vantaggio principale derivante dall'uso dei 'generatori' è dato dalla possibilità di scrivere nuovi Adventures cambiando solo la parte "testo-grafica" del gioco, e avvalendosi sempre dello stesso programma per quanto riguarda il funzionamento del tutto, cioè le routines che si occupano di analizzare gli ordini impartiti dal giocatore, di stampare i messaggi e le descrizioni, di disegnare la parte grafica, etc.
Un esempio lampante è offerto dalle Avventure della DIGITAL FANTASY, che ad un esame anche superficiale appaiono chiaramente costruite tutte con la stessa tecnica di programmazione, sia per quanto riguarda la parte testuale, quanto per la grafica.
Altre Case hanno l'abitudine di 'ricreare' ogni volta il programma nella sua totalità, e la MELBOURNE HOUSE può essere un valido esempio di questa 'evoluzione': famosa per il suo "The Hobbit", ha immesso sul mercato Avventure sempre nuove, dotate ogni volta di particolari innovativi.
In "The Hobbit" avevamo l'"Inglish", la possibilità cioè di impartire ordini in maniera molto simile al linguaggio naturale, ed inoltre un primo tentativo di simulare l'"indipendenza" dei personaggi coi quali il giocatore interagiva.
Successivamente la MELBOURNE sfornò "Sherlock", un'Avventura in cui il confine tra simulazione e realtà si faceva ancora più sottile, permettendo una interazione abbastanza realistica coi personaggi incontrati, fino alla simulazione di un vero e proprio 'apprendimento' da parte dei personaggi, i quali mutavano quindi non soltanto nell'umore (come in "The Hobbit") ma anche nel loro 'bagaglio di informazioni'.
Infine il nuovissimo "Lord of the Rings" a tutte le particolarità già menzionate ag-

giunge il "Multi-Playing", o "Role Playing", cioè la possibilità di giocare in gruppo, scegliendo ognuno un personaggio diverso, oppure da soli alternandosi nei ruoli dei vari personaggi ed interagendo... con se stessi!

Ovviamente il fatto di creare ogni volta un nuovo programma per il funzionamento di queste Avventure, così come è accaduto per altre Software House che impiegavano la stessa 'politica', ha causato la scoperta, a gioco commercializzato, di numerosi e spesso seccanti 'dugs', per la gioia di coloro che trasformano il gioco con gli Adventure Games in una vera e propria "Caccia all'errore", fino alla comparsa di una sezione nella rubrica dedicata alle Avventure da una nota rivista anglosassone e chiamata "Bug of the Month". ('Errore del mese').

Dobbiamo però aggiungere che anche la Melbourne House ha fatto uso in due delle sue Avventure, "Hampstead" e "Terrormolinos", di un 'game generator' che, guarda caso, è proprio quello usato per la generazione delle avventure di EXPLORER per il Commodore 64: "The Quill".
Come ad esempio di 'generatore fisso' che però viene perfezionato ad ogni nuova Avventura abbiamo il sistema usato dalla LEVEL 9, che nei suoi giochi più recenti ha implementato un Vocabolario di OLTRE MILLE PAROLE: un traguardo stupefacente, considerando che ogni gioco contiene in media più di 200 locazioni, e tutte illustrate.

Ma del resto la particolarità dell'"Adventure Generator" usato dalla LEVEL 9 è proprio la 'text-compression' cioè la compattazione di testi, abbinata ad un 'parser' di ottimo livello e ad una tecnica grafica eccellente.

Naturalmente se da una parte abbiamo queste Software House che proteggono gelosamente da occhi indiscreti i loro 'generatori', ci sono anche quelle che si adoperano per offrire ai numerosi 'smanettoni' dei programmi sempre più potenti e facili da usare che permettano loro di creare 'in casa' dei nuovi Adventures con il minimo sforzo di programmazione.

Le prime Software House a produrre e commercializzare degli "Adventure Writing System" per il Commodore sono state la famosa GILSOFT con "The Quill" e "The Illustrator", realizzati in origine da Graeme Yeandle e Tim Gilberts, la CodeWriter Ltd con "Adventure Writer"; bisogna anche menzionare l'"Adventure Construction Set" della Electronic Arts, creato da Stuart Smith nel 1984.

Sul fronte delle novità abbiamo la INCENTIVE SOFTWARE con il suo decantato "G.A.C." (Graphic Adventure Creator) che, nato originariamente per l'Amstrad, ha poi risentito della sua 'frettolosa' conversione per il Commodore 64, destando l'indignazione di chi aveva già avuto modo di vedere la versione originale.

Al momento ci sono in circolazione due nuovi 'generatori' prodotti però solo nella versione per lo Spectrum dalla 'The Edge' e dalla ben conosciuta (rieccola!) Gilsoft: i due programmi hanno delle caratteristiche eccellenti, in molti sperano ardentemente in una loro corretta implementazione sul Commodore e (perchè no? Sarebbe ora!) sull'MSX.

r.f.

IL TRUCCO C'È...

Quando, in ambito "avventuroso", si parla di "trucchi", è bene rizzare le orecchie e non lasciarsi sfuggire nulla, perché si imparano cose davvero interessanti.
Innanzitutto precisiamo che trucchi possono essere sia dei sistemi usati nella creazione di Avventure, sia delle mosse particolari che conducono, nel gioco, a risultati imprevisti e spesso non direttamente verificabili.
Partiamo dalla creazione dei giochi: il problema principale che si presenta nella programmazione di un gioco di Avventura è quella di "creare" degli oggetti dopo un comando "esamina" o successivamente ad un'azione particolare.
Facciamo subito degli esempi: il giocatore trova un vaso, e rompendolo troverà al suo interno una chiave.
In questo caso basterà sostituire, nello scenario di gioco, l'oggetto "vaso" con l'oggetto "vaso rotto", e creare l'oggetto chiave: in questo modo il giocatore non può ripetere l'azione poiché l'oggetto originale (il vaso intero) non è più presente.
Ci sono però dei casi in cui l'oggetto originale non subisce delle modifiche: esaminando ad esempio un vestito il giocatore trova un orologio.
In una situazione del genere ci sono due possibilità, strettamente legate al "generatore" che si usa per creare l'Avventura. Se si lavora con un generatore in Basic, come può essere quello da noi usato per le Avventure dell'MSX, basterà controllare, al momento del comando "ESAMINA VESTITO", il valore assegnato alla variabile relativa all'oggetto "orologio": se il valore indica che l'oggetto non è stato creato, allora il programma eseguirà la routine conseguente collocando l'orologio nel luogo dove il giocatore si trova, altrimenti stamperà un messaggio (in genere "Non hai scoperto niente di interessante").
Nel caso venga usato, per generare l'Adventure, un programma come "The Quill", dove le istruzioni "condizionali" non permettono di verificare l'esistenza di un oggetto non esiste cioè un comando che indichi se l'oggetto è nel luogo N oppure è "non-creato", cioè nel "limbo"), bisognerà servirsi proprio di un "trucco": l'oggetto originale, in questo caso la giacca, è accompagnato, nella lista in RAM, da un suo "clone", cioè da un oggetto che viene descritto nello stesso modo ma è memorizzato, nella tabella, sotto un numero diverso.
Avremo quindi un oggetto, ad esempio, numero 1 che sarà "Una vecchia giacca", e un oggetto numero 2 descritto anch'esso come "Una vecchia giacca": a questo punto, quando il giocatore esaminerà la giacca numero 1 essa verrà sostituita con la giacca numero 2 e l'orologio verrà "trovato". In un secondo tempo il giocatore, esaminando la giacca (che ora è la numero 2) avrà in risposta il solito messaggio.
Questa tecnica può essere sostituita da quella dei "flags", da quelle variabili cioè che possono assumere determinati valori (in genere da 0 a 255) e vengono usati come dei "promemoria" nel corso del gioco: le più note sono la variabile che contiene il numero di oggetti trasportati dal giocatore, utile per porre un limite a tale numero, o quella che conta

il numero di mosse fatte dall'inizio del gioco, utile quando si pongono dei "tempi limite" nella soluzione di un'Avventura.
In un programma come "The Quill", dove non si dispone di molte variabili, usare il sistema dei flags porterebbe ad una gran confusione: è possibile invece utilizzare le variabili in un generatore che, come il "Graphic Adventure Creator", ne mette a disposizione tantissime.
Il G.A.C., infatti, consente l'uso di 255 variabili (alle quali si possono assegnare valori da 0 a 255) e 255 contatori (nei quali si può inserire il valore uno oppure lo zero).
Con una tale abbondanza di variabili diventa uno spasso il fatto di dover risolvere un problema come quello della "creazione" di un oggetto: basterà assegnare ad ogni oggetto del gioco un contatore, e cambiare il suo valore in base alla situazione di tale oggetto. Con un tale sistema basterà controllare il valore del contatore per sapere all'istante se l'oggetto è stato già creato (Es. valore 1) oppure no (Es. valore 0).
Naturalmente, data la flessibilità di un programma come il Graphic Adventure Creator, il problema della creazione di oggetti si può risolvere anche in un'altro modo, risparmiando tutti i contatori a disposizione: se ad esempio la vostra Avventura conta 25 locazioni (o "stanze"), basterà affidare alla locazione numero 26 il ruolo di "limbo", e porre in essa tutti gli oggetti che non sono ancora stati creati.
In questo modo, per sapere se un oggetto è nel limbo, si userà la comodissima istruzione di controllo "x IN o", che consente di sapere se l'oggetto "o" si trova nel luogo "x": tutto qui.

L'uso delle variabili o lo scambio di oggetti è un trucco che, in moltissime Avventure, permette la simulazione di "stati d'animo" nei personaggi che popolano un Adventure.
Se nel gioco incontriamo "uno gnomo" che magari ci potrebbe aiutare ad esplorare una miniera offendendolo esso potrebbe rifiutarsi di farlo o persino ingannarci o mettere fine alla nostra vita e... al gioco. Inoltre, facendogli un regalo o comportandoci comunque con gentilezza, potremmo conquistare i suoi favori o perlomeno evitare la sua ira.
Una tale simulazione viene ottenuta sia con la sostituzione degli "oggetti/personaggi" col loro rispettivo "clone", sia con l'uso delle variabili: offendendo lo gnomo, all'oggetto "uno gnomo" verrà sostituito "uno gnomo irato", oppure una variabile associata al suo "umore" verrà cambiata di valore. In seguito tali

State cercando disperatamente un'orologio? Ma se l'avete a portata... d'occhi!

cambiamenti "influenzeranno" la sua reazione in rapporto alle nostre azioni nei suoi confronti.
Ma passiamo ora ai "trucchi" nella risoluzione di un gioco.
Sotto questa voce possiamo riunire quelle che io amo definire "Azioni Senza Effetto Apparente", che abbondano in giochi come gli Adventure Games, soprattutto in quelli della Digital Fantasy.
Con il termine "Azioni Senza Effetto Apparente" mi riferisco a quelle azioni che non producono risultati visibili o direttamente accertabili: gli esempi chiariranno il concetto.
Nell'Adventure "Waxworks", che si svolge in un Museo delle Cere, ci si troverà a dover rispondere a due domande (una di cultura generale, l'altra un quiz logico) in una delle stanze del Museo.
Rispondendo in modo esatto a tali domande apparentemente non accadrà nulla, ma nello stesso istante in cui voi date la risposta giusta un boccaglio da sub (AQUALUNG) verrà "creato" in un'altra locazione, e più precisamente in una delle stanze del Labirinto degli Specchi, e potrete così utilizzarlo per attraversare una "zona critica" (l'"acquario) del gioco.
In "Ten Little Indians" troverete un'armatura (ARMOUR SUITE) dentro un salone (HALLWAY): avendo con voi la chiave inglese potrete smontarla (DISMANTLE) e trovare così al suo interno una delle statuine che bisogna collezionare per risolvere il gioco (GREY FIGURINE), ma prima di intraprendere una simile azione può risultare di enorme utilità tirare il braccio (PULL ARM) dell'armatura, azione che aprirà un passaggio in un'altra locazione del gioco, e più precisamente nel Bagno Verde (GREEN BATHROOM).
In qualche caso un simile "meccanismo" viene segnalato da un rumore o da un cambiamento nell'ambiente: questo accade in "Time Machine", dove tirando una leva dentro una tomba egizia si potrà udire un rumore di sfregamento, corrispondente all'apertura di un passaggio nel corridoio attiguo. In quella situazione, però, occorrerà bloccare la leva con un sasso per evitare che essa, ritornando automaticamente nella posizione originale, richiuda il passaggio e vi renda quindi impossibile accorgervi della sua esistenza dentro il corridoio (il comando esatto per risolvere il problema è JAM LEVER).

INIZIO CRITICO... SOLUZIONE OVVIA

In molte Avventure, sia d'oltremanica che Made in Italy, la tendenza dell'autore è quella di porre il giocatore in una situazione critica sin dall'inizio del gioco.
Gli esempi sono molti, e non sembra che questa tendenza sia scomparsa col passare del tempo, dato che è possibile trovare "ouvertures" del genere anche in Avventure recenti.
Partiamo dalla vecchissima "Espionage Island" della Artic Computing: all'inizio del gioco vi trovate su un aereo che precipita sopra un'isola misteriosa.

Vi trovate su un'aereo che sta precipitando: COSA FATE?

Provando a lanciarvi semplicemente finirete spiacciacati sul terreno sottostante, ma esaminando l'aereo troverete (per fortuna) un paracadute: ma attenzione, perché non basta prenderlo e lanciarsi, dato che in quel caso finireste con lo spiaccicarvi col paracadute in mano sul terreno dell'isola. Attenti quindi ad indossarlo, prima di azzardarvi a mettere il naso fuori dall'aereo.
Questa situazione sarà apparsa molto simile a quella di una delle nostre prime Avventure: non è difficile trovare similitudini tra giochi inglesi e italiani, o persino tra gli stessi giochi inglesi, anzi viene da chiedersi se non siano un po' obsolete situazioni in cui, ad esempio, per attraversare una voragine, occorre usare un'asse o un palo...
Ma ritorniamo ai nostri "inizi critici" con

un altro esempio, tratto da "The Eye of Bain", sempre della Artic Computing: all'inizio del gioco vi trovate legati ad un palo in una capanna indigena, il che può sembrare, data l'assenza di oggetti utili intorno e addosso a voi, una situazione senza via d'uscita.
Ma anche in questo caso la situazione è ovvi: basta tirare il palo verso l'alto (LIFT) per permettervi di riconquistare la libertà.
Ma spesso l'ovvietà della soluzione viene inibita dall'eterno problema della lingua: questo soprattutto quando il vocabolario di gioco non è stato creato col dizionario alla mano, privandolo quindi degli utilissimi sinonimi che soprattutto nei verbi vengono in aiuto al giocatore.
Questo problema è stato da molti incontrato all'inizio di "Esmerald Isle" della Level 9: il protagonista si ritrova appeso al suo paracadute che a sua volta è impigliato fra i rami di un grosso albero nella jungla di un'isola misteriosa (niente a che vedere con "Espionage Island", eh?). La situazione è aggravata da un problema di tempo (pardon, mosse) perché dopo un po' un famelico felino saltellando fra i rami vi nota e... vi invita

Sylvester Stallone
in "Rambo II - la vendetta"
L'avventura per lui
è routine
in ogni situazione
sa trovare una...
soluzione ovvia.

a pranzo (come pietanza, ovviamente!). Non si hanno oggetti per tagliare le cordicelle del paracadute, né ci si può arrampicare lungo qualche ramo: come diavolo si fa ad ordinare in Inglese di sganciare il paracadute?
Qualcuno avrà provato a sganciarsi con UNHOOK, GET RID OF, LOOSE, oppure a liberarsi con FREE YOURSELF, GET FREE... tutto inutile, perché non bisogna liberare se stessi (riceverete solo risposte come "Cos'è che devo fare col paracadute;", cioè "Do what with a parachute?", oppure "Sii più preciso", cioè "Be more specific" o ancora "Cosa?", tradotto con "What?" oppure con "Pardon?") bensì occorre liberare il paracadute!!!
Ebbene si, l'istruzione esatta è RELEASE PARACHUTE, cioè "Libera il paracadute!" Dopo aver visualizzato il messaggio "Siete prigionieri del paracadute!" voi dovete liberare quest'ultimo anziché voi stessi, il tutto per finire, liberi, ai piedi dell'albero mentre il paracadute è ancora appeso fra i rami.
Pazzesco! Come siamo riusciti a trovare la soluzione ad un problema del genere? Continuate a seguirci nei prossimi numeri, e vi daremo la possibilità di "spiare" il vocabolario di gioco di qualsiasi Avventura inglese o italiana... parola di Avventurieri!

I MESSAGGI "FAMOSI"

Come il recente aggiornamento al manuale del Graphic Adventure Creator fa notare, le Avventure sono tanto più interessanti, "user-friendly" ed intelligenti quanto più in esse si fa uso dei Messaggi.
Ma cosa sono questi Messaggi? Certamente tutti voi Avventurieri, esperti o novizi, potreste elencarne qualcuno fra i più usati: da "Cosa fai adesso?" ("What now?") a "Non puoi andare in quella direzione" ("You cannot move that direction"), da "Non puoi portare nient'altro" ("You can't carry anymore") a "Non capisco" ("I don't understand").
In genere questo tipo di Messaggi, presenti in ogni Avventura e quindi molto generici, sono raggruppati sotto la categoria dei "Messaggi di Sistema", paragonandoli a quelli presenti nella ROM di ogni Computer e che segnalano errori nel programma e via dicendo.
I Messaggi di Sistema di "The Quill" sono conservati in una tabella a parte, che nelle versioni più vecchie del programma non era possibile "editare" e quindi tradurre in Italiano: i maniaci delle sprotezioni e del Linguaggio Macchina si saranno divertiti, a quell'epoca!
Nelle versioni più recenti (più precisamente la serie C del programma) è possibile modificare tali Messaggi, e quindi creare delle Avventure completamente italiane.
Nel "Graphic Adventure Creator" i Messaggi di Sistema fanno parte di una tabella comune, e sono posti verso la fine della tabella stessa, per cui è possibile modificarli a piacere.
Ma insieme ai Messaggi generici il creatore di Avventure dovrà compilare una

lista di frasi che accompagneranno, nel bene e nel male, il giocatore durante la sua esplorazione.
Qual'è la necessità di tali messaggi in un Adventure?
Innazitutto l'aspetto "intelligente" del gioco, il tentativo cioè di non farlo apparire come uno schema fisso e meccanico dove si va avanti a colpi di "Non puoi" e "Non capisco".
C'è poi la chiarezza, che si può definire anche come tentativo di aiutare il giocatore nella comprensione di ciò che sta accadendo e quindi nel formulare delle tattiche "intelligenti".
Facciamo qualche esempio: nei primi Adventure Games, quando il giocatore si trovava di fronte ad una porta chiusa

ed ordinava al Computer "Apri la porta" quasi sempre otteneva il messaggio "Non puoi". Ma cosa può voler dire una frase così generica?
Forse il giocatore non ha la chiave, e quindi deve cercarne una; o magari per aprire la porta ha bisogno di un incantesimo, oppure di un'ascia per sfondarla, oppure (ipotesi probabile!) "Entra": immaginatevi lo sconcerto!
Ora, il programmatore ha il dovere (o almeno dovrebbe, se ha il tempo di farlo) di prevedere quel particolare tipo di comando in quella "stanza" del gioco, e preparare un controllo sugli oggetti necessari ad aprire la porta e dei messaggi precisi in risposta all'input del giocatore: se per aprirla occorre una chiave si stamperà "Ti occorre la chiave..." (e lo stesso vale per un'incantesimo o una forcina per capelli); se invece il giocatore deve sfondare la porta e non può farlo col corpo allora si visualizzerà "Ti occorre un oggetto adatto..." oppure "Non hai niente di adatto con te..."; infine se non ha bisogno di digitare "Apri la porta" scriveremo "Ti basta ENTRARE semplicemente..." oppure eseguiremo direttamente l'azione di fargli attraversare la porta, come se avesse digitato "Entra".
Alcune Avventure di vecchia data si spingevano un po' al di la' del semplice "You can't" (Non puoi), lasciando indovinare la necessità di un oggetto o di una particolare condizione per eseguire un'azione, e stampavano "You can't do that... yet!" cioè "Non puoi farlo... ancora!", col significato quindi che occorreva eseguire quella azione altrove o possedendo altri oggetti e/o requisisti, oppure intendendo dire che l'azione era già stata eseguita e quindi non si poteva ripeterla.
Il fatto di usare molti Messaggi in un'Avventura è comunque strettamente legato alla capacità di anticipare, con un certo sesto senso e un pizzico di ragionamento logico, le possibili mosse dei futuri giocatori, e in questo può aiutare molto il "testing" di un gioco, ovvero il fatto di far provare i "prototipi" dell'Avventura ai propri amici, prendendo nota delle possibili variazioni man mano che essi procedono nel gioco stesso.

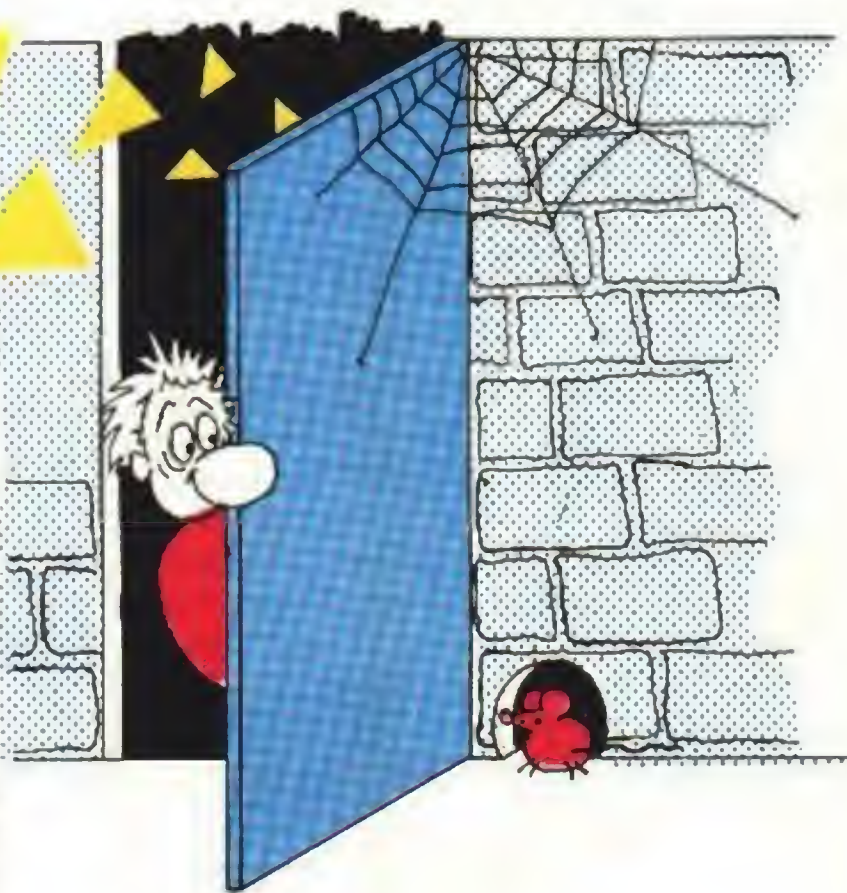
r.f.

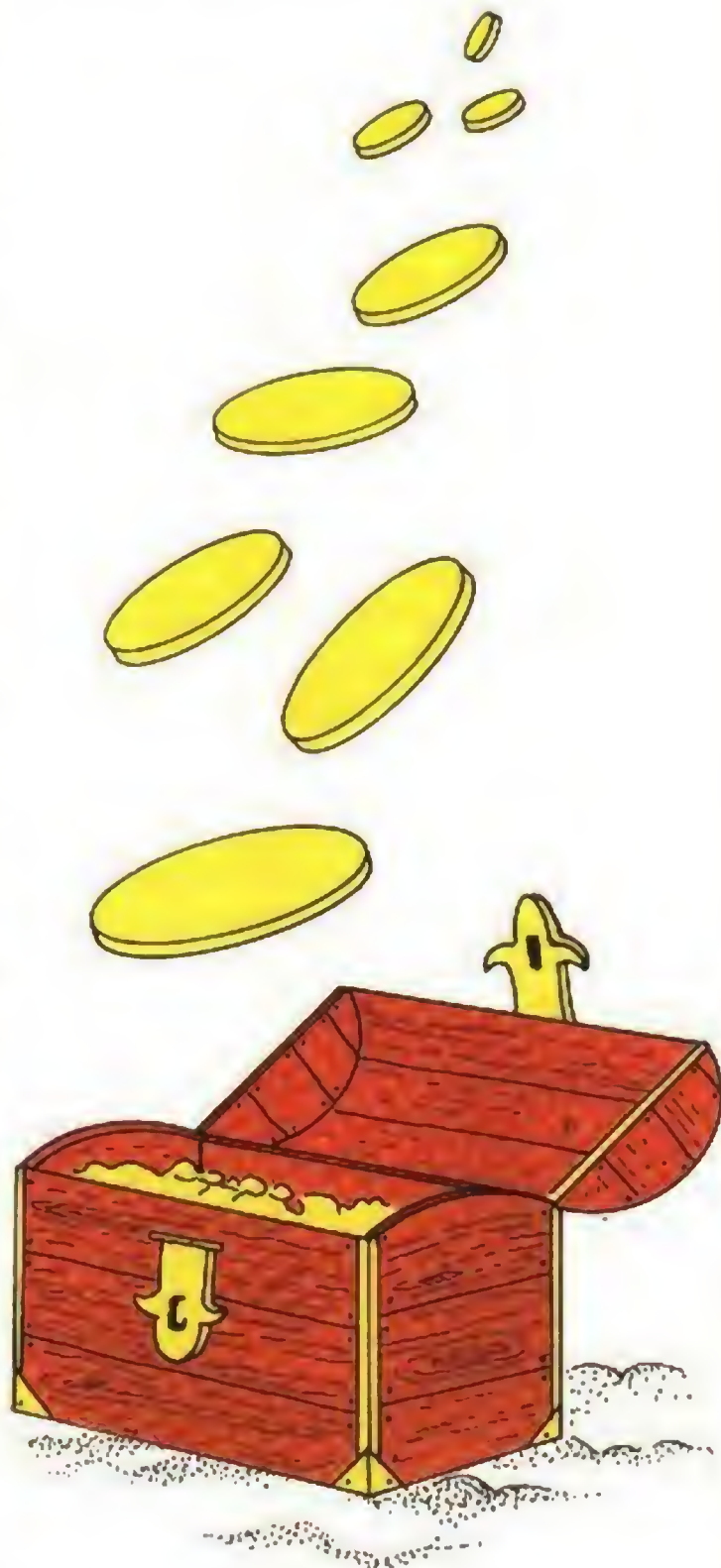
NON È TUTT'OR...

Non c'è niente di più ingannevole quanto il magico mondo delle Avventure: in esso si riflette quasi sempre, come in uno specchio deformato, la fantasia e l'arguzia dell'autore che si trasformano in malvagia macchinazione, generando trappole ed enigmi che possono richiedere anche giorni o settimane per essere scoperti e superati.

Quando ci si avventura in uno di questi universi elettronici non bisogna mai dare per scontato qualcosa, a parte lo scopo del gioco. Piuttosto occorre esercitare un'attenzione molto più grande di quella di ogni giorno.

Basti pensare che l'elemento più utilizzato nel gioco d'Avventura è la scoperta di indizi o di oggetti in seguito ad un attento esame dell'ambiente circostante: ad esempio, mentre nella vita di ogni giorno siamo abituati a considerare l'armadio della nostra stanza da letto come un semplice armadio, e quindi lo esaminiamo solo per sapere se al suo interno vi sia l'indumento che stiamo cercando, un simile pezzo d'arredamento se posto in un'Avventura può dare origine a scoperte davvero inaspettate.

Non si tratta solamente di scovare in esso oggetti o spesso personaggi nascosti, quanto di scoprire che l'armadio in sé è soltanto l'entrata di un passaggio segreto, e quello che potremo trovarvi al di là delle ante è difficile intuirlo con precisione, perché l'immaginazione dell'autore non ha dei limiti netti fra i quali cercare la soluzione: una scala, magari così marcita da farci precipitare se stiamo trasportando troppi oggetti? Oppure il vuoto? O magari una trappola elettronica che sorveglia il passaggio? Oppure un muro di pietra che ci schiaccerà se non azionamo preventivamente qualche congegno? O persino la bocca di un mostro? Magari semplicemente, e molto meno inaspettatamente, il buio di una misteriosa cantina...

Una volta mi capitò di compilare, o almeno iniziare a farlo, una vera e propria lista di oggetti o luoghi dove potessero essere nascosti/trovati degli oggetti o altri indizi di qualsiasi genere, annotando accanto ad essi il sistema per giungere a tale "scoperta" ed eventualemnte il mezzo/strumento necessario: scoprii così che la lista non aveva dei limiti ben precisi, e che ogni oggetto poteva nascondere in sé qualcosa e nel contempo essere celato a sua volta da un altro oggetto, come in un gioco di scatole cinesi o di bambole russe.

Un baule ad esempio, può nascondere una spada, ma spostandolo scopriremo che sotto di esso si cela un passaggio segreto. L'inganno può andare anche oltre, e magari svitando l'elsa della spada scopriremo una chiave che si rivela assolutamente necessaria per aprire il passaggio segreto. Sorpresi? Beh, allora siete agli inizi, perché con la pratica di Avventurieri si impara a non meravigliarsi di nulla a forza di essere ingannati dalle apparenze.
Una statua può semplicemente nascondere un meccanismo, e allora bisogna scoprire se occorre premere un occhio o tirare un braccio, e quale dei due; o magari scoprite che, arrampicandovi sulla statua (come in "Robin of Sherwood") scoprite che in cima sono nascoste delle monete; o può capitarvi di peggio: la statua è l'indizio che nei paraggi si aggira un mostro simile alla terribile Gorgone (Medusa per gli amici).
Ma non è finita qui, perché al limite, esaminando la statua, non scoprite un bel niente: poi decidete di sfogarvi e la rompete, e in mezzo ai cocci vien fuori qualcosa di inaspettato! L'esempio mette in luce una qualità fondamentale che ogni Avventuriero deve avere od acquisire: la capacità di vagliare i problemi usando il pensiero laterale, o più semplicemente di esaminare una situazione sotto tutti, ma proprio tutti i punti di vista, anche i più assurdi.
Questo fa ben capire quanto siano "sani" i giochi di Avventura, e l'apporto creativo che essi offrono a tutti quelli che li prediligono, qualunque sia la loro età.
Ma torniamo all'argomento principale di questa sezione del corso: nel titolo si mette in evidenza un vecchio detto, il quale avverte che l'apparenza può spesso trarre in inganno.
Nelle Avventure abbiamo a che fare con innumerevoli oggetti e personaggi, e quasi sempre ognuno di questi oggetti ha un

suo scopo ben preciso o anche più di uno. Naturalmente anche qui si può tentare una classificazione, e in seguito ad essa avremo: a) oggetti con un unico scopo diretto alla soluzione; b) oggetti con più di uno scopo diretto alla soluzione; c) oggetti che provocano risultati negativi e quindi allontanano dalla soluzione; d) oggetti che distraggono dalla soluzione; e) infine i più ingannevoli, cioè gli oggetti che in alcune situazioni aiutano a risolvere il gioco, ma in altre portano ad una situazione negativa o peggio ancora alla conclusione dell'Avventura per "morte prematura" del protagonista.

Le categorie A, B e C sono così conosciute che ogni esempio sarebbe banale, e costituiscono il "pane quotidiano" di ogni Avventuriero, anche dei più inesperti.

Per la categoria D c'è da dire che si tratta di oggetti trasportabili oppure fissi, cioè facenti inscindibilmente parte dello scenario di gioco: un classico esempio è lo specchio in una locazione di "Spider Man" della Adventure International, che permette di specchiarsi e quindi vedere un bel disegno che raffigura il protagonista, cioè l'Uomo Ragno; per il resto è meglio lasciarlo dov'è e non accanirsi a scoprirvi ipotetici indizi.

Finchè si resta nella suddetta categoria tutto bene, ma quando si entra in contatto con l'ultima categoria allora cominciano i guai: parlo degli elementi di gioco che possono dare qualche aiuto ai fini della soluzione, ma che alla fine si rivelano la fonte di guai seri.

Una vignetta tratta da "Lancio Story" Anno VII - N. 2

Non è facile collocarli in una categoria particolare di oggetti come gioielli, capi di vestiario, incantesimi o armi... potrebbero essere qualsiasi cosa!
In ogni caso, se l'autore dell'Avventura ne ha la voglia e la possibilità (tempo, sistema e software permettendo) questi oggetti hanno dei corrispondenti "antidoti": l'esempio che più è adatto al nostro caso, e il primo che viene in mente, è l'asta di ferro (iron rod) in "Kentilla" (della Mastertronic), con la quale si prende la "Morte Nera" (Black Death), che possiamo però curare mangiando la "Velmista".
Un'altro esempio (non sono mai troppi): in "Invincible Island" ogni oggetto prezioso trasportato provoca l'assalto degli indigeni, e quindi rallenta il gioco, ma basta portare con sé il teschio (skull) e i selvaggi staranno alla larga.
Ancora: in "Inca Curse", l'avventura "B" della Artic Computing, ci sono degli oggetti preziosi che, a differenza degli altri, sottraggono punti o azzerano completamente lo SCORE a fine partita: il classico esempio del "Non è tutt'oro ciò che luccica", non è vero?
Infine in "Adventure Quest" della Level 9 abbiamo a che fare con un paio di "branchie" (lungfish): usarle sott'acqua è uno sballo, ma se vi azzardate a metterle fuori dall'elemento liquido per voi è finita (sarete proprio dei pesci...fuor d'acqua!).
La conclusione quindi è questa: non lasciatevi attrarre facilmente dai tesori, soprattutto se non conoscete bene l'ambiente, perché potreste scoprire che la ricchezza porta jella... e allora saranno guai seri!

Bonaventura Di Bello

TESTO, GRAFICA E VIA DI MEZZO

Il problema della grafica negli Adventure Games è spesso considerato un elemento di divisione fra la cosiddetta categoria dei "puristi" da una parte e la grande maggioranza degli avventurieri che prediligono le Avventure con grafica.
Naturalmente fra questi due estremi non dobbiamo dimenticare di evidenziare coloro che apprezzno la grafica ma sanno benissimo farne a meno.
Ora, se consideriamo che la prima Avventura (la famosa "ADVENT", altrimenti conosciuta come "Adventure" e poi riproposta sotto titoli diversi) nacque sotto forma di gioco testuale e che a sua volta traeva origine da un gioco che si serviva della pura immaginazione, il "Dungeon & Dragons", e di complesse regole scritte per dare la possibilità ai giocatori di calarsi in personaggi, luoghi e situazioni immaginarie, la presenza della grafica negli Adventure Games può benissimo essere considerata un elemento di "surplus", cioè un'aggiunta che il tempo e i gusti dei giocatori hanno finito quasi per imporre come standard.
Naturalmente qui non si vuole considerare la grafica come qualcosa che sia semplicemente lì per "riempire" il gioco, ma bisogna tuttavia distinguere le situazioni in cui le illustrazioni arricchiscoo un'Avventura e quelle, moltissime, in cui occupano soltanto dello spazio prezioso in memoria che avrebbe potuto essere utilizzato per arricchire il vocabolario di gioco o le descrizioni.
Iniziamo comunque con l'analizzare le Avventure cosidette "text-only", ovvero di solo testo: questo tipo di giochi, diffusissi-

mo ai tempi di "Planet of Death", "Ship of Doom", "Espionage Island", "Colossal Adventure", etc. lasciava (e lascia tutt'ora) molto spazio all'immaginazione del giocatore. Ad esempio le descrizioni dei luoghi in "Planet of Death", così come nelle altre Avventure della Artic, si limitavano ad una semplice ma chiara affermazione di una o

Il gioco di "The Dallas Quest" in cui la grafica è molto curata.

due righe, seguita poi dall'elenco delle direzioni possibili e degli oggetti presenti.
Però anche un semplice "I'm on a mountain plateau" (Mi trovo su un pianoro di montagna) oppure "I'm at the edge of a deep pit" (Soo presso l'imboccatura di un profondo pozzo) producevano nella mente del giocatore un'immancabile immagine dettagliata che finiva con l'imprimersi in memoria fino a dare l'impressione, dopo molto tempo, di averla davvero vista sullo schermo. Del resto è ciò che accade quando si legge un libro, se consideriamo i libri non illustrati.
Se poi le descrizioni vengono particolarmente curate, come accadeva man mano che si studiavano nuove tecniche di "compressione dei testi", allora l'immagine creata dalla fantasia del giocatore si forma con naturalezza man mano che egli procede nel gioco: un ottimo esempio è dato dalle prime Avventure della Level 9, che ancora oggi conservano tale stile, nonostante la presenza della grafica.
Apparve, poi, la grafica: dapprima come vere e proprie "silouettes", contorni anonimi eseguiti con un rudimentale e limitato "fast-plotting", poi come "mosaici" di simboli grafici in media risoluzione, infine come bellissime illustrazioni in alta risoluzione multicolor (fu allora che molti Avventurieri dovettero rassegnarsi ad acquistare un drive, se volevano continuare a coltivare la loro passione).
La grafica degli Adventures ha tutt'oggi un aspetto multiforme, ma sempre legato al computer su cui è sviluppata e dal supporto magnetico dove il gioco è conservato.
Ad esempio un gioco in cui la grafica è particolarmente curata, nonostante non sia recentissimo, è il famoso "The Dallas Quest" della Datasoft: ma senza l'uso dei floppy non sarebbe stato possibile realizzare un gioco simile, perché la quantità di memoria occupata da una singola schermata è piuttosto notevole.
Abbiamo però fatto cenno al "fast-plotting", un sistema che ha permesso la creazione di Avventure con grafica anche su cassetta e persino con un numero elevato di locazioni illustrate.

Difatti, sebbene il gioco sia presente anche su disco per CBM 64, anche i possessori di MSX o di Spectrum hanno potuto godere della grafica e dell'eccellente tecnica di programmazione che ha resto "The Hobbit" un classico del suo genere.
Nelle versioni su cassetta "The Hobbit" faceva uso della tecnica sopra menzionata, con la quale è possibile conservare un disegno in RAM sotto forma di coordinate grafiche e codici dal significato preciso che vengono poi tradotti in istruzioni grafiche: è più o meno quello che succede nei macro-comandi grafici dell'MSX (LINE) e in alcune istruzioni simili presenti nei Simon's Basic del CBM 64.
Spesso, però, l'uso del "fast-plotting" provoca un peggioramento nello stile, a causa della impossibilità di eseguire i disegni a mano libera (ovvero con mouse, penna ottica, tavoletta grafica o al limite joystick): questo ha portato alla produzione di Avventure grafiche dove viene da chiedersi se non sarebbe stato meglio evitare ai giocatori quelle oscenità presentate come "illustrazioni", dove è quasi impossibile distinguere un'astronave da una scopa o un drago da un ramo secco.
Inoltre le Software House fanno spesso un uso smodato della grafica, come accade con i più recenti prodotti della Level 9 (che tra l'altro ha anche convertito in Avventure grafiche i suoi primissimi giochi "Pure-text") in cui, per arrivare ad illustrare le centinaia di locazioni presenti, si è giunti ad una grafica da "ketching" (schizzo), generata da una combinazione di "fast-plotting" e "stretching" (cioè un vero e proprio "stiramento" orizzontale dell'immagine).
Naturalmente la Level 9 non è la sola ad usare un genere di illustrazioni che potremmo definire "essenziali" o anche "astratte", in quanto segue lo stile anche la famosa "Digital Fantasy", di cui però apprezziamo molto di più la grafica utilizzata, anche se il parser usato nelle loro Avventure non è al livelo di quello della Level 9.

Il proseguimento della diatriba da "puristi" e "filo-grafici" ha portato alla nascita delle famose opzioni che permettono di eliminare la grafica dai giochi ove essa è presente, o alla commercializzazione di Avventure "double-face", che su un lato della cassetta offrivano una versione con grafica e sull'altro una versione di solo testo ma con frasi molto più descrittive.
Probabilmente l'Avventura che ha dato il via a questa saggia politica di "opzioni" è stata "Twin Kingdom Valley", che dopo il caricamento offriva, oltre alle istruzioni, un ricco menù di scelte sulla grafica ed il testo.
Questo sistema di scelte è stato usato persino in una recentissima Avventura che, comparsa dapprima sulle nuove, favolose macchine a 16 bit, è stata poi "tradotta" anche sul "fratellino" minore Commodore 64: stiamo parlando di "The Pawn" della Magnetic Scrolls, un'Avventura che ha superato tutti gli attuali standard di mercato.
Ebbene in questo gioco la grafica è a dir poco stupenda, grazie anche al supporto di macchine orientate ad una grafica di ottimo livello, eppure sulla confezione l'opzione viene appunto considerata un "surplus" che, a detta degli autori, può benissimo essere "saltato" per apprezzare semplicemente la letterarietà e la potenza del parser che contraddistinguono questa stupenda creazione: modestia? Mah!

LE AMBIENTAZIONI

La scelta dell'ambientazione nella creazione di un gioco d'Avventura è il primo problema da superare, e in genere è quello che si supera più facilmente. Vista la mole di Avventure che è stata letteralmente "riservata" sul mercato del Software fino ad oggi è diventato alquanto arduo sfruttare uno scenario originale per i propri giochi.
Infatti gli autori di Adventures si sono spinti anche al di là delle classiche ambientazioni "fantasy" o di fantascienza, e dalle loro penne — pardon, tastiere — sono venute fuori storie western, di orrore, storiche e "gialli" persino inusuali come la trama di "Coma", un'Avventura quasi sconosciuta per CBM 64 edita dalla Kalisti Enterprise (non che la Software House sia molto famosa, del resto...): in essa il giocatore deve "viaggiare nell'oscuro labirinto di Hindbrain, attraverso la bizzarra logica di Mindbrain, la banalità di Forebrain e l'antisettico splendore dei Lobi Frontali, per ritornare infine alla coscenza e proseguire così la ricerca"... più originale di così!
Ma ricalcare l'ambientazione "classica" di un gioco come "The Hobbit" o "Planet of Death" non significa per forza creare qualcosa di non originale: l'Avventura è fatta, oltre che di ambiente, di una trama, di personaggi, di ostacoli e dello spirito dell'autore.
Per questo vaglieremo ogni possibilità offerta dalla narrativa, anche quelle più sfruttate, delineando, ove possibile, i vantaggi o gli svantaggi in relazione al suo uso "avventuroso".
Cominciamo con l'ambientazione "fantasy" o "gotica-medioevale": le Avventure collocate in un paesaggio simile possono riferirsi sia ad epoche davvero passate, sia ad un Medio-Evo post-atomico, ovvero ad un mondo in cui il decadimento della civiltà conseguente ad una catastrofe nucleare ha condotto gli uomini ad una vita di barbarie e violenza simile a quella medioevale o quasi preistorica.

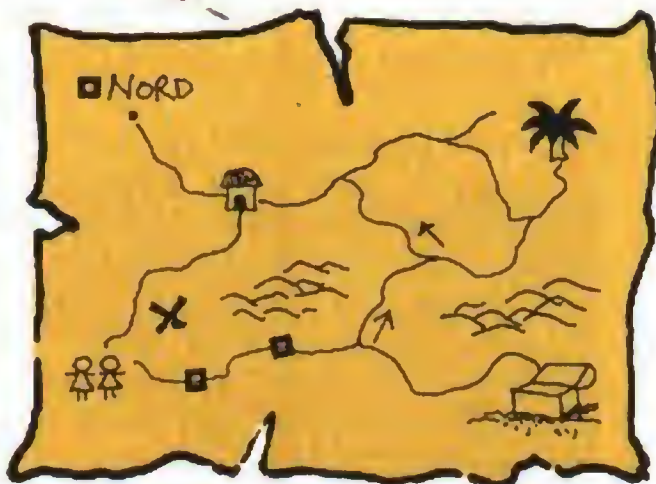
Ed ecco la "Classica" scena western con il cow boy sullo sfondo. È tratto da "Intrepido". Anno XLVI N. 13.

Gli spunti per un simile "genere" si possono trovare leggendo i romanzi di Tolkien, di L. Sprague de Camp (il creatore di Conan, per intenderci) o di Jack Vance: non vi mancheranno certo le idee, anche senza plagiare gli autori suddetti.
Abbiamo poi il genere dei mondi immaginari, cioè quegli ambienti che in genere vengono descritti in romanzi come quelli di Larry Niven (il Mondo dell'Anello, o Ringworld) oppure in "Viaggio Allucinante" (Fantastic Voyage) di Isaa Asimov. Dello stesso genere sono i mondi subacquei (Atlantide o Lemuria) e quelli artificiali ("Tron" o "La fuga di Logan").
Ci sono anche le semplici ambientazioni legate a collocazioni geografiche, come quelle fra i pericoli della jungla amazzonica, oppure fra le tribù nomadi del deserto, o fra i ghiacci del polo, oppure fra i pirati della Malesia (ricordate Sandokan?) o persino nelle Isole della Polinesia.
Similmente alle aree geografiche si può associare un periodo storico, e quindi ambientare l'Avventura nel Vietnam o nella Cambogia del periodo di guerra, oppure nel Giappone dei Samurai, o nel Messico dei Maya o degli Aztechi...
Il tempo può diventare anche un pretesto per sfruttare l'ambientazione in varie epoche, il che offre notevoli spunti per l'ideazione di problemi ed enigmi coi quali "farcire" l'Avventura.
Potete anche dare al giocatore/personaggio un aspetto inconsueto facendo sì che esso agisca come un vampiro, un uomo lupo, un alieno oppure un robot... o persino un insetto, se volete!
La fantascienza vera e propria offre numerosi spunti per le ambientazioni, ma alla fine si finisce sempre per collocare la storia su un pianeta abitato/disabitato o su una astronave/base spaziale.
Ci sono poi le storie western oppure di spionaggio, troppo comuni per non menzionarle, e quelle in cui il protagonista deve evitare una catastrofe neutralizzando uno scienziato pazzo, un mostro scatenato, un computer impazzito oppure un reattore dove si sta per innescare una reazione a catena.
Ma l'essenziale, dopo la scelta di un'ambientazione, è mantenere coerente la trama del gioco, evitando quindi la presenza di ghiacciai vicino ad un deserto o di leopardi o leoni al Polo Nord: siamo seri, perbacco! (a meno di voler realizzare un'Avventura sullo stile di "The Boggit" o "the Very Big Cave Adventure", nel qual caso...).

Un paesaggio nel Messico dei Maya o degli Atzechi, tratto ora "Lancio Story" Anno VIII - N. 34.

Il Principio della Creazione

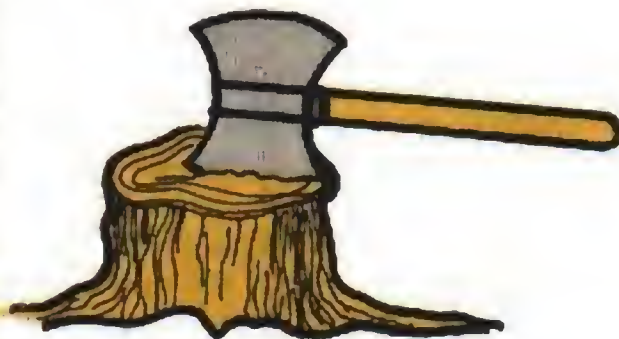
Eccoci al dunque: state per accingervi a "partorire" la fantastica idea che da tempo avete "covato", e già sapete che ne verrà fuori un'Avventura coi fiocchi.
Questo è il momento più importante e delicato nella creazione di un gioco d'Avventura: qualunque sia il sistema con cui affronterete la stesura del programma (generatori, programmi Basic o altro), ci sono delle regole fondamentali che farete bene a rispettare se non volete essere, poi, gli unici Avventurieri ad apprezzare il vostro "capolavoro".
Innanzitutto, se avete già in mente di disseminare ostacoli e trappole "originali" e "difficilissime" in ogni luogo del gioco, scordatevelo: non c'è niente di più frustrante, per chi gioca per la prima volta un Adventure, di trovarsi in ogni istante a risolvere un rompicapo e potersi spostare solo in seguito al superamento di "prove" difficilissime.
Le migliori Adventure (e questo è un dato emerso in seguito ad un sondaggio tra i giocatori) sono quelle che permettono subito una esplorazione abbastanza facile dei luoghi e la raccolta di alcuni oggetti, e solo in un secondo tempo pongono degli ostacoli al giocatore.
Nella mia prima Avventura, ancora inedita, commisi appunto l'errore di calare il protagonista/eroe immediatamente in una situazione tragica sin dalla prima locazione, e feci seguire a questa altre situazioni non meno difficili fino alla fine del gioco... solo con la pratica e dopo aver creato decine di Avventure posso dire di aver capito la lezione.
Anche se alcune Avventure (italiane o straniere) possono mettere il giocatore in una situazione critica sin dall'inizio (e in questo senso abbiamo fatto molti esempi nella lezione sugli "inizi critici", appunto), risolvendo quel particolare problema il gioco in genere fila liscio per molto tempo, dà cioè al protagonista la possibilità di esplorare quelli che gli Inglesi chiamano "surroundings", cioè i dintorni della prima locazione.
Premesso ciò, passiamo ai passi successivi: nella creazione di un'Avventura le varie operazioni dovrebbero seguire un certo filo logico, in modo da evitare errori "tragici" nella programmazione.
Il primo passo, quello che molti di voi avranno già fatto, è quello di avere chiara in mente, o meglio ancora su carta, una piccola trama che descriva l'ambientazione del gioco, lo scopo del protagonista e i principali ostacoli e personaggi presenti nell'Avventura: in poche parole, un "sunto" dell'intero gioco.
A questo punto la mossa più vantaggiosa consiste nel creare una prima mappa, anche approssimativa, del "campo di gioco", più o meno sullo stile delle leggendarie "mappe del tesoro" o delle antiche carte geografiche: questo permette una certa suddivisione dell'ambiente di gioco in "aree".
Fatto ciò si può iniziare a disegnare la mappa vera e propria tracciando i collegamenti fra le varie locazioni o "stanze".
Attenzione, però: durante questo lavoro preliminare può avvenire, e quasi sempre avviene, che nella vostra mente ci sia una improvvisa "cascata" di idee luminose, e potreste essere spinti a mettere subito su carta queste idee in modo particolareggiato; se assecondate questa "ondata di genio" vi ritroverete ben presto in una confusione tremenda, e dovrete ricominciare tutto daccapo. Basterà invece annotare con una o due parole ogni nuova idea affiorata durante il lavoro di progettazione in modo da non distrarvi da tale compito, e vedrete che tutto filerà liscio.

Tracciata la mappa dell'Avventura, si tratta ora di definire bene gli spostamenti tra un luogo e l'altro, precisando se sono mono o bidirezionali e in seguito a quale comando essi avvengono (se cioè accadono per comando di direzione - NORD, SUD, SU etc. - oppure per comandi specifici - ENTRA, ESCI, APRI -o infine se il protagonista si sposta in seguito ad una mossa particolare come accade ad esempio dopo aver pronunciato un incantesimo o dopo aver bevuto una pozione, etc.).
Dopo il lavoro sui collegamenti tra le locazioni, si passa (e qui restiamo sempre a livello di "riempimento della mappa") a numerare i luoghi e porre in essi gli oggetti e i personaggi.
Naturalmente fin qui è sottinteso che ogni locazione disegnata dovrà contenere la descrizione sommaria della "stanza" a cui si riferisce, come si fa durante la risoluzione di un'Adventure.
Nel momento in cui la mappa è ormai ben dettagliata, si può passare alla programmazione vera e propria.
La fase di programmazione comprende in genere una serie ben precisa di elementi da raggruppare sotto categorie standard, e cioè la DESCRIZIONE DEI LUOGHI e i COLLEGAMENTI FRA I LUOGHI stessi, la DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI e la POSIZIONE DEGLI OGGETTI nella mappa (cioè il luogo in cui sono situati all'inizio del gioco), i MESSAGGI che dovranno comparire in determinate situazioni ed infine il DIZIONARIO, che comprende tutti i verbi ed i complementi che il "parser" dovrà capire.
Ogni buon programma per la creazione di Avventure dovrebbe contemplare almeno i sei elementi sopra elencati, oltre che prevederne altri due fondamentali: si tratta delle AZIONI e delle SITUAZIONI, che abbiamo lasciato per ultime perchè sono le più importanti.

Possiamo definire AZIONI tutte quelle che il programmatore ha previsto come INPUT da parte del protagonista/giocatore: esse possono essere composte da singoli verbi, da verbo + complemento o, nei "generatori" più evoluti, anche da verbo + avverbio + aggettivo + complemento, etc. etc.
Facciamo un esempio di programmazione di un'AZIONE di gioco: se si vuole fare in modo che il giocatore uccida una tigre solo se è in possesso di una spada, dovremo seguire la procedura che ora verrà descritta.
Prima di tutto dovremo inserire nella DESCRIZIONE OGGETTI la tigre viva e la carcassa della tigre, che poniamo ad esempio come oggetti, rispettivamente, numero due e numero tre.
Poi nella stessa tabella inseriremo la descrizione dell'oggetto spada, facciamo al numero uno.
Fatto questo, dovremo decidere dove mettere l'oggetto numero due, cioè la tigre viva, affinchè il protagonista abbia la possibilità di imbattervisi: inseriremo la tigre viva nel luogo cinque, e questo va fatto aggiornando la POSIZIONE OGGETTI.
Per quanto riguarda la spada, potremo far sì che il giocatore la possegga già all'inizio del gioco, ed anche questo va fatto aggiornando la POSIZIONE OGGETTI: allo stesso modo la tigre morta, oggetto numero tre, va posta nel "limbo", cioè tra gli oggetti "non creati".

L'ultimo aggiornamento, prima di passare alla programmazione dell'azione, va fatto nel DIZIONARIO, dove inseriremo le parole UCCIDI e TIGRE, aggiungendo possibilmente dei sinonimi.
Eccoci dunque all'azione: nella tabella delle AZIONI avremo un riferimento, dato dai due vocaboli relativi al verbo ed al complemento, e cioè "UCCIDI TIGRE", ed una serie di condizioni e di azioni.
Le condizioni sono, in questo caso, che la tigre viva sia presente nello stesso luogo del giocatore e che egli abbia con sè la spada, mentre le azioni conseguenti saranno di scambiare la tigre viva con quella morta e, volendo, di stampare un messaggio di circostanza (Es. "Hai ucciso la tigre...").
Fin qui abbiamo volutamente trascurato la manipolazione dell'oggetto "spada" e la presenza del corrispondente vocabolo e dei suoi eventuali sinonimi del DIZIONARIO.
Per quanto riguarda infine la programmazione delle SITUAZIONI, precisiamo che questa parte del lavoro consiste nell'elencare una serie di condizioni e di azioni conseguenti, ognuna con la sua priorità, che saranno controllate dal programma prima di ogni altra cosa; quindi in una tale "tabella" inseriremo i controlli sulla stanchezza o la fame, la presenza di gas o di particolari elementi come il buio, il freddo, il caldo, etc.
Insomma fra le SITUAZIONI troveremo tutte quelle routines che si occupano di verificare l'attuale stato del gioco e del giocatore ad ogni istante.
Le istruzioni su come costruire le varie "tabelle" vengono in genere fornite dal programmatore che ha realizzato il "generatore" da voi scelto, e sono quindi contenute in un manuale che accompagna il programma, per cui vi rimando a tale fonte di informazioni per ogni eventuale approfondimento.

Vedere il Futuro

Nella creazione di un gioco di Avventura ogni autore/programmatore che si rispetti deve anche imparare ad essere un po' "veggente", se vuole che il suo gioco abbia successo.
Per rendere chiaro il concetto ci serviremo di alcuni esempi tratti da Avventure inglesi ed italiane.
Innanzi tutto bisogna dire che per ogni azione prevista dal programmatore possono sempre verificarsi diverse "controazioni" relative da parte del giocatore, ovvero dell'utente finale di quell'Adventure.
Se nel nostro gioco avete previsto che il protagonista debba imbattersi in un enorme serpente e che debba avere con sè un'arma per ucciderlo, bisogna anche prevedere la circostanza in cui egli non abbia tale arma, oppure tenti di uccidere il rettile una seconda volta, per cui occorre predisporre dei messaggi specifici (in questo caso "Non hai un'arma con te..." e "Guarda che il serpente è già morto...") da stampare in tali circostanze.
Abbiamo fatto l'esempio dell'uccisione di un animale, ma nella casistica degli "ostacoli da superare" possiamo trovare molte altre situazioni.

Eccone una: il giocatore è sull'orlo di una profonda voragine, e non c'è un ponte che lo aiuti ad attraversarla; inoltre intorno a lui ci sono degli alberi molto alti, e se fosse in possesso di un'ascia potrebbe abbatterne uno ed usarlo come ponte di fortuna.
A questo punto si potrebbe prevedere che il protagonista tenti di saltare sopra la voragine, andandosi a sfracellare di sotto, oppure che cerchi di abbattere un albero senza avere l'ascia, o ancora che chieda AIUTO al computer, per cui si dovrà prevedere un possibile consiglio o una vera e propria soluzione da fornirgli in quel caso.
Inoltre, ammesso che il giocatore abbatta l'albero e si accinga ad attraversare la voragine, si potrebbe prevedere un controllo sul numero o sul peso degli oggetti da lui trasportati, facendogli perdere l'equilibrio se ne possiede troppi o di troppo pesanti: come vedete le circostanze sono tantissime, e molto spesso è impossibile tenerne conto in numero sufficiente.
Ma pensate al divertimento che si prova quando, ad un nostro comando particolarmente insolito, il parser dell'Avventura che stiamo giocando risponde con un messaggio appropriato: l'esempio più recente l'ho riscontrato proprio nell'Adventure italiano "Avventura nel Castello": essendomi trovato in una situazione critica durante il gioco, ho provato ad impartire al protagonista l'ordine "PIANGI", e potete immaginare la divertita sorpresa quando il programma ha risposto "Ora che ti sei sfogato alzati e combatti da uomo!".
L'arte della creazione di Avventure è anche questa, ma molti di voi si saranno già chiesti: come diavolo posso fare a prevedere tante situazioni?
La risposta è semplice: fate giocare a più di una persona il "prototipo" della vostra Avventura, ed annotatevi tutte le situazioni in cui le "cavie" si bloccheranno e tutti i comandi "imprevisti" che essi digiteranno nel corso del gioco.
Con un simile sistema sarete sicuri di creare un ottimo gioco, e potrete così effettuare anche un sicuro "debugging" del programma.

Il Tocco Finale

Questa lezione è destinata a tutti coloro che, avendo realizzato un'Avventura, desiderano conoscere i segreti per rendere tale gioco più interessante e stimolante.
Abbiamo già affrontato l'argomento della "messaggistica" e di quanto sia importante rispondere alle varie situazioni di gioco con delle frasi appropriate ed esplicative, così come abbiamo discorso dell'importanza di prevedere degli "input" particolari ed inusuali da parte del futuro giocatore.
L'elemento che ora rimane da trattare è quello della creazione di un'"atmosfera" di gioco, ovvero l'abilità di rendere più narrative le Avventure, in modo da facilitare l'immedesimazione, da parte del giocatore, col protagonista della vicenda, proprio come accade nei films e nei romanzi.
L'elemento di narratività deve essere presente già nella descrizione dei luoghi

di cui la vostra Avventura è composta.
Nelle prime Avventure, ma anche in molte Avventure attuali, la descrizione di una locazione può essere questa: "Ti trovi in una grotta. L'uscita è a Est."
Niente di più di una semplice constatazione, quindi, ma cosa ne direste se la descrizione fosse "Intorno a te si levano alte le pareti di un'enorme caverna, sulle quali misteriosi riflessi creano una strana atmosfera di magia che il silenzio irreale del luogo rende ancora più pesante. Ad Est la luce del giorno irrompe attraverso una stretta apertura, subito soffocata dalla tenebra del luogo."... beh?
A questo punto penso che l'idea sia stata resa, e lo stesso discorso è applicabile alla descrizione degli oggetti (ad esempio "Una pesante spada di bronzo" è meglio di "Una spada") così come ai Messaggi (a "La porta si richiude appena entri" è preferibile "Con un cigolio sinistro la pesante porta si richiude dietro le tue spalle").
Il tempo e l'esperienza vi daranno molti spunti in questo senso, e naturalmente

sarà a voi farne tesoro ed applicare tali regole, RAM permettendo, alla creazione dei vostri stessi giochi di Avventura.

PEEK: l'Esorcista Digitale

Quest'ultima lezione del nostro Corso è dedicata alla risoluzione dei giochi di Avventura, o più precisamente all'argomento "A mali estremi... estremi rimedi!"
Tantissimi giocatori di Adventures si sono spesso trovati di fronte all'impossibilità di portare a termine, o persino di iniziare, un gioco di Avventura.
Se vi trovate in una tale situazione, e siete disposti a tutto, ma proprio a tutto, per scoprire di più su quell'Avventura, non vi resta che sottoporla ad una vera e propria "autopsia".
Ci sono vari modi per farlo, ma prima di elencarli dobbiamo precisare che, es-

sendo ogni Avventura basata su di una serie di tabelle relative ai messaggi, ai vocaboli, etc., questi elementi devono pur risiedere in qualche posto, e i posti dove cercarli sono solo due: la RAM del vostro Computer oppure il floppy sul quale è registrato il gioco (se è un programma che carica da disco i vari elementi durante il gioco).

Gli strumenti più rapidi e sicuri nell'"autopsia" di un programma di Avventura sono le "cartridges", ovvero quelle schede elettroniche che, applicate alla porta d'espansione del vostro computer, vi permettono di avere a disposizione in ogni momento vari "tools", cioè degli strumenti utilissimi nella programmazione e nella... sprotezione di programmi.

Qualora non abbiate un tale accessorio, potete sempre servirvi di software che svolga le stesse funzioni, a patto di poter caricare il programma dell'Adventure in memoria senza che esso parta oppure di poterlo bloccare durante il funzionamento senza perdere il contenuto della RAM: in genere questo si ottiene caricando il programma in un'area di memoria diversa da quella originale, ma ci sono sicuramente tanti altri sistemi altrettanto validi.

La memoria può essere comunque "letta" tramite la classica funzione PEEK, comune a tutti i computer. Non è molto difficile creare un programmino, anche in Basic, che legga la memoria visualizzando sullo schermo tutti i caratteri alfabetici e numerici che vi trova: basterà ricordarsi di usare la funzione che converte un numero nel corrispondente carattere in base al Codice ASCII, funzione che varia da un calcolatore all'altro (in genere CHR$ (valore)), e di evitare che il programma cerchi di visualizzare caratteri il cui codice è al di fuori di quelli tipici delle lettere maiuscole e minuscole e dei caratteri numerici (un semplice ciclo di IF/THEN servirà egregiamente allo scopo).

Lo stesso discorso vale per i floppy disk, che è possibile esaminare traccia per traccia e settore per settore sia attraverso l'uso di "cartridges", sia tramite programmi atti allo scopo.

Naturalmente potrà accadere che, nonostante abbiate esaminato la RAM palmo a palmo, siano venuti fuori solo simboli incomprensibili ed insiemi di caratteri completamente privi di significato, oppure frasi con parole tronche e cose simili.

In questi casi, il lavoro di "esorcizzazione" diventa ancora più penoso, perchè si tratta di programmi in cui viene fatto uso di un "compattatore di testi" (la famosa "text compression", come quella usata dal Graphic Adventure Creator), oppure di un codice che viene sommato o sottratto a quello originale (come in The Quill, dove occorre eseguire l'operazione 255-valore dato da PEEK).

La moltitudine di interfacce e di programmi presenti sul mercato non permette di scendere nei particolari riguardo a questo argomento, ma siamo certi che i più volenterosi sapranno scovare altrove le informazioni di cui hanno bisogno.

Carissimi amici,

con questo numero terminiamo il nostro piccolo manuale di istruzioni che speriamo vi sia servito a creare una Avventura tutta vostra.

Non preoccupatevi, però: saremo sempre a disposizione per qualsiasi problema. Basta scrivere al nostro indirizzo e il tecnico sarà pronto a soddisfare ogni vostra richiesta.

Nel salutarvi, vogliamo offrirvi un'altra favolosa novità: in una pagina di questo inserto troverete una scheda che potrete utilizzare, spedendola al nostro indirizzo, nel caso abbiate qualche consiglio per migliorare e rendere sempre più avvincente la vostra rivista. Siamo pronti a rispondere ad ogni vostro quesito.

Affrettatevi, dunque! Stiamo aspettando le vostre lettere!!!

Salutoni!

LA REDAZIONE

SCHEDA DA STACCARE E DA SPEDIRE A:

Edizioni HOBBY - Via Della Spiga, 20
20121 MILANO

NOME ....

COGNOME ....

INDIRIZZO ....

CITTÀ ....

VORREI ....

....

....

....

....

....

....

....

....

....